#10 / AVRIL 2014

RETROUVEZ NOUS SUR WWW.RGMAG.FR

RETROGEEK MAG

FEFFS
On y était !
PAGE 28

LES TESTS DU MOIS

Final Fantasy 6 PS1

Suikoden 3 PS2

Wils ARMs PS1

Dossier
Retour sur Xenogears !
PAGE 54

FINAL FANTASY VI
PAGE 100

RETROGEEK EST UN WEBZINE INDEPENDANT TRIMESTRIEL CREE PAR DES PASSIONNES

KURKOBOLTSI
HTTP://KURKOBOLTSI.TUMBLR.COM
HTTP://ILOMART.TUMBLR.COM

Kukoboltsi est un artiste d'origine Finlandaise. Ce sera d'ailleurs le travail de ce dernier qui figurera en couverture du RetroGeek Mag 11 pour illustrer notre test concernant Final Fantasy VI. Si jamais vous allez à la rencontre de Kurko, n'hésitez pas à le saluer de notre part !

BRANFORDBY KURKOBOLT-
BY KURKOBOLTSI

Edito

Nous sommes déjà en 2014 et on a fait pire que les autres fois ! Cinq mois de retard!!! On a loupé la date de bouclage initiale, Noël, la nouvelle année et la saint valentin mais on vous souhaite en tout cas le meilleurs pour 2014. Pour se faire pardonner, on vous propose un dossier énorme sur Xenogears, une saga qui n'a laissé personne indifférent et qui aura marqué, à sa façon, le média que nous apprécions tous.
Nous allons également revenir sur quelques-uns des monuments du RPG console. J'ai bien dit quelques-uns, alors ne vous imaginez pas avec une liste exhaustive mais vous allez avoir droit, entre autre, à Final Fantasy VI, Wild ARMs et Suikoden III. Les autres genres ne sont pas en restes étant donné que vous pourrez poser les yeux sur Batman Returns sur Super Nintendo, aux Tortues Ninja sur Game Boy (qui font actuellement un come-back fracassant chez les gamins) ou encore Megaman 2 sur Nes !
On s'est aussi pas mal baladé, on s'est fait de nouveaux potes et on a beaucoup de salons à vous faire découvrir. Du très gros et du moins gros, néanmoins une chose est sûre, la culture gaming a été mise à l'honneur dans de nombreux events. Le jeu vidéo a encore de bien beaux jours devant lui, d'autant plus avec l'arrivée de cette nouvelle génération de machine. Néanmoins une question reste en suspens, celle-ci arrivera-t-elle à nous happer hors des années 80/90/2000, la réponse, vous seul l'avez ! Toujours est-il, qu'à défaut d'une PS4 ou d'une ONE, vous avez dans tous les cas le RetroGeek Mag 10.

Stay retro

Mr H

RETROGEEK MAG
#10 - AVRIL 2014

ILLUSTRATION : KURKOBOLTSI
MAQUETTE COVER : HARUKO, MR H
MAQUETTE : MR H
REDACTION : MR. H, OSVALD, MISS D, SHION, PROUT, GIO, ENKIDOU, PERFECT NEO, A.LELOUP
GUEST : JAY

WWW.RGMAG.FR/
WWW.FACEBOOK.COM/RETROGEEKMAG
ISSUU.COM/MRFREAKYH

SOMMAIRE

RUBRIQUES

#06 Courrier des lecteurs
#08 Focus
#16 Rétropédia
#28 Events
#50 Interview
#54 Dossier
#98 Tests
#134 Média
#140 Psycho

Page 54

EN TEST

#100 Final Fantasy 6 (PS1)
#104 Suikoden 3 (PS2)
#108 Wild ARMs (PS1)
#112 Vagrant Story (PS1)
#116 Megaman 2 (Nes)
#120 Mercenaries King (Steam)
#124 Batman Returns (SNES)
#126 Tortues Ninja 2 BFTS (GB)
#128 Castle of Illusion (Xbox Live)
#132 X-Men Mutant Academy (PS1)

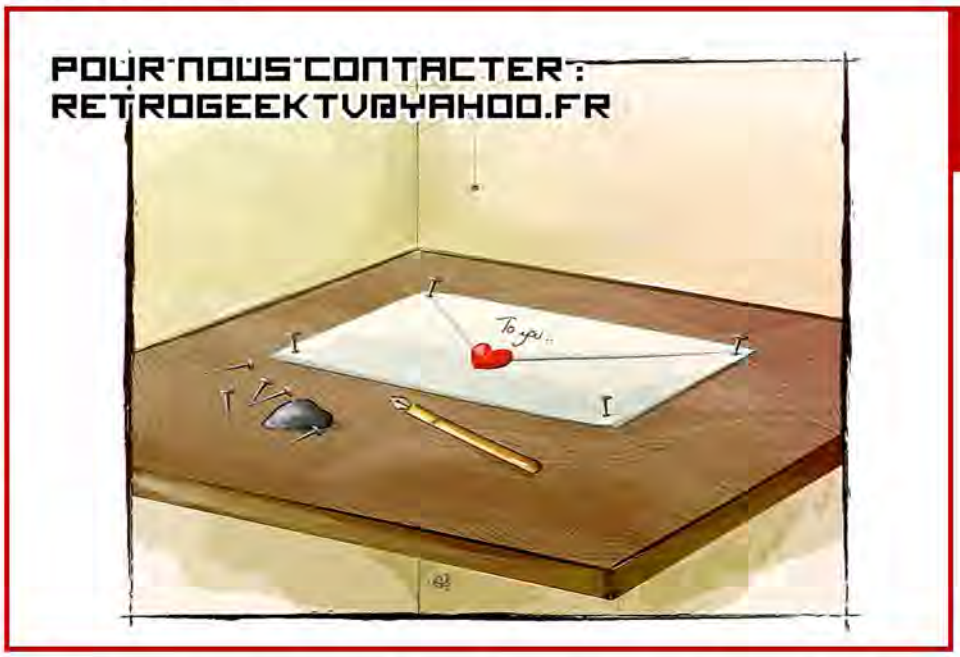
FINAL FATASY VI

Page 100

Page 104

Page 120

Page 108



Une lectrice en chaleur !

Cher Mr H, je trouve que votre magazine est nul, et que seulement les articles de Elpianistero sont intéressants.
D'ailleurs, je pense qu'il devrait se présenter au présidentielle 2017.
Cordialement

Miss D : Sachez ma chère, que ce tendre Elpianistero dispose de cette horrible capacité à rendre ses articles avec un ou deux mois de retard. Le pauvre a vraiment du mal avec la ponctualité, et je ne parlerai pas du reste. Néanmoins, si ce dernier avait moins de soucis de lenteur, vous pourriez le lire bien plus souvent. A bon entendeur.

Mika, le brave gars

Salut, franchement c'est trop nul les coups de gueules contre les marques.
SNK c'est du vrai jeu vidéo, ils savent donner aux joueurs et leur dernière console c'était un cadeau. Pareil pour Nintendo, c'est un constructeur pour nos souvenirs, vous n'avez pas le droits de les descendre comme ça. Vous pouvez en parler pour nous informer mais vous avez pas le droit de dire que c'est pas bien.
Mika

Miss D : Mika, tu as le droit d'aimer ou non certaines manières de faire d'éditeurs ou de développeurs, tout comme nous avons le droit de ne pas apprécier cela. Si pour toi avoir rêvé avec Nintendo permet à cette boite de faire ce qu'elle souhaite en toute impunité, sache que nous ne trouverons jamais un terrain d'entente. D'autant plus que le « cadeau » de SNK, avec la participation de Tommo (d'ailleurs je vous invite tous à aller voir la tête de leur logo et de leur site pour voir le professionnalisme de la boite) il faut le rappeler, c'est un peu comme un mollard craché en plein visage mon lapin !

Lio, le mec en slipe devant son PC

Bonjour, J'ai découvert votre travail sur un forum, je suis indigné de voir que vous permettez à des auteurs (si l'on peut se permettre de les appeler ainsi) d'écrire des monstruosités sur différents éditeurs de manière assez vulgaire. Pour ma part, j'ai fait des études de journalisme et votre manière de faire est une honte pour la profession. A votre place, je ferai disparaître toutes traces de ce que vous pouvez produire.
Je ne vous salue pas, pseudo journaleux.
Lionel (défenseur d'éthiques)

Miss D : Je suis navrée pour toi, l'équipe a bien vu ta requête et s'en contrefiche.

DD, l'anti-Christ de l'orthographe

On peut réjoindre votre équipe, je joue beaucoup aus Jeux Vidéos et mes amis trouvent que je fais de bon test ?
DarkDemon

Miss D : Hello,
Comme tu sembles écrire aussi bien que H, mon petit doigt me dit que tu as toutes tes

chances. N'hésite pas à nous réécrire en nous faisant parvenir un test de ton cru.

L'inconnu aux sages paroles

C'était un vrai régal de retrouver votre dernière parution. Un petit message d'encouragement pour montrer que nous ne sommes pas que des râleurs dans le milieu du Rétrogaming.

Miss D : L'équipe a aimé tes mots, au plaisir de te relire bel inconnu.

Ivan aka trop petit ?

Bjr, où on peut acheter le magazine ? Mon PC est trop petit pour lire.
Ivan

Miss D : Visiblement des sites peu scrupuleux vendent notre travail, sache en tout cas que tu peux télécharger le .pdf du Retrogeek Mag sur Issuu ou tout simplement nous le demander par mail. D'ailleurs, à partir de ce numéro, vous allez tous pouvoir télécharger ce dernier sur notre site : rgmag.fr
Elle est pas merveilleuse la vie ?

Back to RGMag number 3 !

Bonjour,
Je viens de découvrir ce très joli magazine qui me rappelle les ceux que je lisais quand j'étais pitit !
En lisant le dossier spécial rétro du N°3, j'ai appris que des gens (fans) développaient de nouveaux jeux sur d'anciennes consoles (SNES, Genesis, ...). J'ai tenté de chercher sur internet des sites qui regroupaient ces jeux, ou qui les référençaient, présentaient, mais je n'ai rien trouvé. Connaissez-vous des sites web/forums/blogs qui parlent de cette catégorie toute particulière de jeux ?
En tout cas, bravo pour ce mag, il est vraiment chouette !
Thomas

Miss D : Cher Thomas, je me suis pliée en quatre pour toi et te dégoter quelques sites qui pourraient te plaire à toi et à d'autres lecteurs. Pour ce qui est des titres sur les consoles Nintendo, tu peux aller dans la section homebrew du site nesworld.com. Tu y trouveras de nombreux titres ainsi qu'une mine d'informations concernant les produits estampillés Nintendo.Tu as aussi beaucoup d'équipes qui travaillent sur des titres indépendants. Pour preuve Watermelon avec le titre Pier Solar ou Duranik, les deux frères à qui l'ont doit Sturmwind sorti sur Dreamcast. NGdev Team, de son côté, développe des titres sur MVS, AES ou encore Dreamcast. Spécialisé avec des titres arcades, nerveux et de toute beauté, ces derniers raviront les hardcore gamers qui nous lisent.
J'espère que je t'aurai un peu aidé et encore désolé pour le temps de réponse avec mes mails.

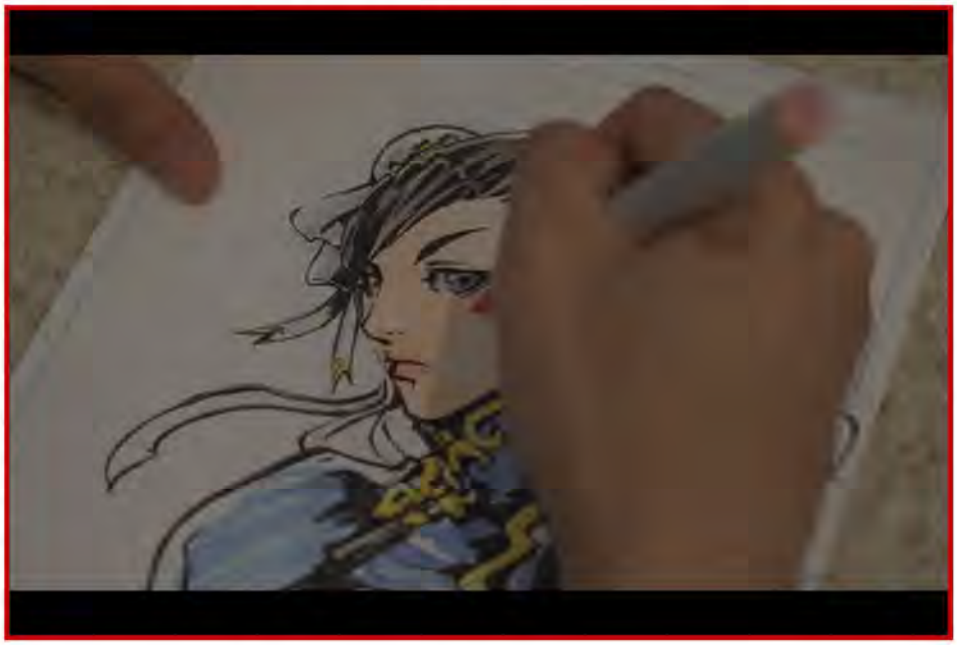
Vous pouvez nous écrire à cette adresse :
retrogeektv@yahoo.fr ou grâce à notre rubrique contact sur le site rgmag.fr.

DE SUPERBES VERSIONS POUR LE TITRE GUNLORD

Pour les 25 ans de sa saga Street Figher, la firme Capcom a fait réaliser, par Area5, un documentaire nommé : "I Am Street Fighter". En effet, grâce à ce dernier, vous allez pouvoir revivre l'évolution de cette franchise à travers les regards de joueurs professionnels, de collectionneurs mais aussi par les yeux de fans depuis les prémices de la licence. N'oublions pas que le tout premier Street Fighter est sorti en 1987 en arcade et ses fameuses touches sensibles à la pression portées sur ces dernières.

Comprenez, plus vous cognez fort, plus vous passiez les paliers de puissances dans le jeu. Il n'en aura pas fallu plus pour que les joueurs indélicats aillent matraquer à coups de pompes le panel de la borne ! Street Fighter sera ensuite adapté sur console comme la PC Engine CD. Il faudra d'ailleurs remercier Takashi Nishiyama et Hiroshi Matsumoto pour avoir été à l'origine des bases de Street Fighter. Sa suite, Street Fighter II : The World Warrior qui est sortie en 91, créera un tel engouement qu'elle éclipsera le premier opus d'une manière inimaginable. En effet, le soft est tellement abouti et remarquable en tout point que Street Fighter II : The World Warrior est parfois considéré comme le premier jeu de combat de versus fighting. Une hérésie lorsque l'on voit le chiffre dans son titre. Par contre, il faut noter qu'il s'agit d'Akira Nishitani (NIN-NIN) et Akiman (Akira Yasuda) qui ont été aux commandes du titre. Ce dernier recevra par la suite plusieurs mises à jour puis viendront de nouveaux opus pour en faire la licence que nous connaissons tous actuellement et ce sera cette progression que nous allons revivre au travers de ce documentaire.

Initialement prévu pour la commercialisation du collector



regroupant divers CDs, cartes de téléchargement et sa figurine pour les 25 ans de Street Fighter, "I Am Street Fighter" a ensuite été posté gratuitement sur la toile pour que tous les fans puissent en profiter, un superbe geste qu'il faut signaler. Ce documentaire de plus d'une heure célèbre avec honneur les différents titres de Capcom. Ici, vous allez avoir affaire à un véritable hommage.

La volonté d'offrir quelque chose de très personnel pouvant toucher les initiés et les nouveaux joueurs de Street Fighter est bel et bien présente. Qu'il s'agisse des créateurs, des tops players ou des fans, chaque passage clé de la licence est vu selon ces derniers. Le travail apporté est considérable et très clairement, les gars d'Area5 ne se sont pas foutus de nous. Ils sont partis à la rencontre des joueurs, ont su créer une ambiance et un habillage visuel collant parfaitement aux titres de Capcom, le documentaire en lui-même est une vraie réussite et peut vraiment être vu comme un délicieux présent !

Vous retrouvez aussi dans ce dernier des images d'archives de différents EVO pour vous rendre compte de l'ampleur du phénomène Street Fighter. Vous y reverrez l'un des moments les plus hypes de 2004 et peut-être même de la licence. Je veux bien sûr parler de l'affrontement entre Justin et Daigo sur Street Fighter 3 lors de cette année. Les deux reviennent d'ailleurs sur ce combat d'anthologie !

Je termine donc par le lien de la chaine YT de Capcom pour que vous puissiez regarder « I Am Street Fighter » :
http://youtu.be/2gZBITO5GwI
Bon visionnage !

DAIGO VS POONGKO
EVO 2011

RetrOtaku

Le JT du Retrogaming

Retrotaku est une association assez récente, cette dernière date de 2008, et a pour but de transposer sa passion aux travers de différents médias. En effet, la culture gaming est quelque chose de bien implanté en région sarthoise. Ayant élu domicile en Bazoge, l'association rassemble de nombreux passionnés de la contrée en question. A la base, ces derniers offraient un lieu de rencontre aux rétrogamers afin de participer à différents events, faire quelque tournoi autour de consoles d'un autre âge et d'échanger souvenirs et anecdotes. Au-delà de ce rassemblement et de la création, par la même occasion, d'une cohésion au sein de la communauté, l'association Retrotaku propose ses services lors de différents salon pour mettre à disposition son catalogue de titres et de consoles afin que le rétrogaming soit accessible au plus grand nombre et dans les meilleures conditions.

Au fil des années, l'association Retrotaku s'est efforcée de diversifier ses actions et c'est de cette manière que les membres de cette dernière ont créé le JT du retrogaming. Ce dernier est diffusé sur LM TV Sarthe ainsi que sur lmtv.fr tous les premiers lundis de chaque mois à 20h15. Vous pouvez aussi retrouver les épisodes sur la chaine Youtube de l'association. Cette émission est présentée par le présentateur télévisé Jean-Christophe K. Ce dernier revi-endra avec sa bonne humeur habituelle sur les nouvelles issues du monde du rétrogaming avec l'actualité homebrews ou encore des dossiers aussi explicites qu'accessibles au plus grand nombre. D'ailleurs nos amis de Retrotaku en sont à leurs douzième numéro du JT du rétrogaming, alors n'hésitez pas à les soutenir avec cette émission qui est une excellente alternative par rapport à ce que nous pouvons trouver en France.

Non contente d'avoir envahi le petit écran, l'association est aussi présente sur les ondes

RetrOtaku
Le JT du Retrogaming

ON : LMTV
PRESENTED BY : JEAN-CHRISTOPHE K.
SCHEDULE :
- SAMEDI : 12H20 ET 20H55
- DIMANCHE : 0H55
- LUNDI : 5H20 ET 16H05
- MARDI : 3H15 ET 18H05
- MERCREDI : 10H20
- JEUDI : 14H15

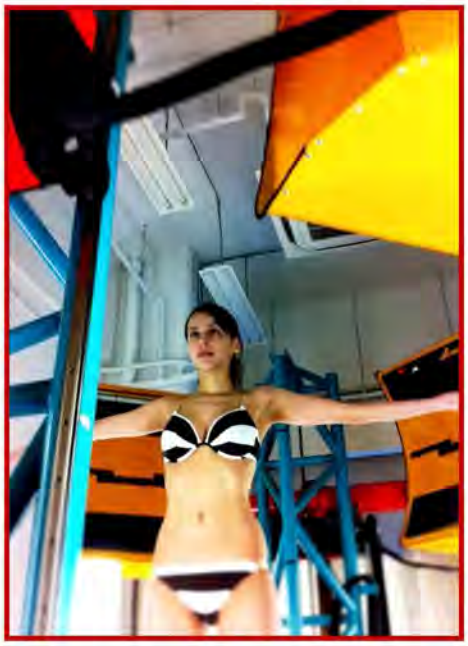
YOUTUBE : ASSORETROTAKU
SITE : WWW.RETROTAKU.COM

radios depuis quelques temps. Pour écouter cette émission, il vous faudra tendre l'oreille tous les 2èmes et 4èmes mercredis de chaque mois sur Radio Alpa en directe. En effet, le Mag du Retrogaming made in Retrotaku revient durant 30 minutes sur l'actu concernant le rétro, proposant aussi des dossiers pratiques afin de briller en conventions mais aussi des interviews de personnalités issues du milieu comme The other day, Guillaume Verdin ou encore Dr Lakav. D'ailleurs, l'émission propose également deux coupures musicales. C'est ainsi que l'on a pu découvrir l'univers des créateurs du générique du JT du Retrogaming ou encore des titres chiptunes de qualités. Reste à savoir quand la prog' proposera des titres de Cyanide Dansen avec son titre ô combien remarquable nommé Subatomic Chick. L'association aura fait confiance une nouvelle fois à Jean-Christophe K. pour que la voix de ce dernier signe ce JT du Retrogaming. Toujours est-il qu'à présent, vous savez quoi regarder et écouter pour vous tenir informés du mieux possible concernant le milieu que vous chérissez tant !

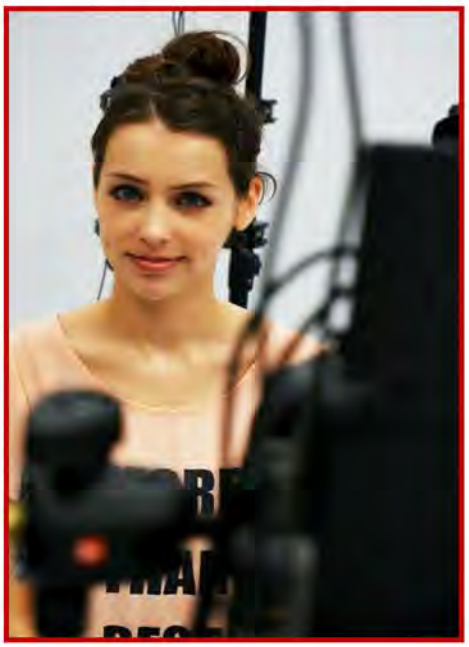
« J'ai créé ce personnage comme une antithèse aux femmes qui sont excessivement et fréquemment dénudées dans les jeux de combat. Quiet, qui n'a pas son mot à dire, aura une part d'histoire assez intriguante. Mais dès que vous aurez découvert le secret qui entoure son apparence, vous regretterez vos mots et vos actes. »

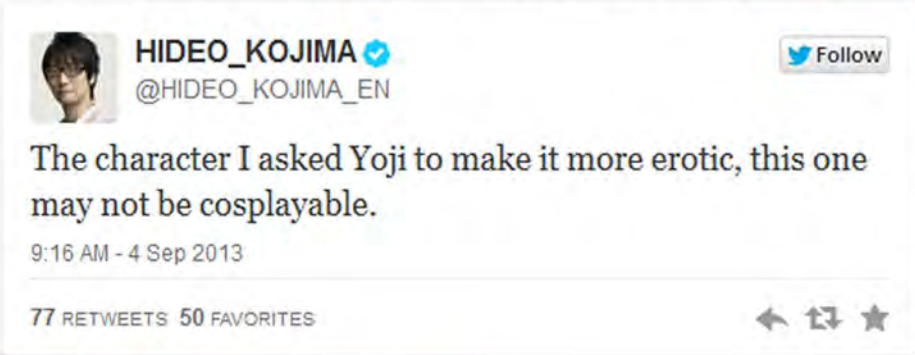
Voilà la réponse d'Hideo Kojima suite à un tweet de David Ellis. En effet, ce dernier avait évoqué le personnage de MGS V comme étant répugnant, lâchant ainsi son fiel sur la création du fondateur de la saga MGS. Pour lui, l'industrie du média vidéo-ludique mérite mieux et son indignation se trouvait accompagnée d'une prise de position remarquable tout en n'ayant pas peur des conséquences de son tweet. Que dire ? Très franchement, rien. Le gars fait de même (comme beaucoup l'ont déjà évoqué avec Cortana) et c'est vraiment l'ouvrir pour ne rien dire mais c'est quelque chose à la mode de nos jours. Encore une preuve de l'effet pervers des réseaux sociaux où la moindre remarque prend une ampleur qu'elle ne devrait pas. Ce qui est plus important, c'est de revenir sur MGS V, comme l'ont rappelé nos amis du site Aimgehess, les valeurs véhiculées par le prochain titre de Kojima traiteront de la différence de l'autre et de la marginalisation entre autres. Ceci nous permet de mieux comprendre la réponse d'Hideo et, au-delà de faire parler gratuitement de son futur soft, cela nourrit de plus en plus de questions concernant Quiet.

D'ailleurs, les personnages féminins de la saga, ont toujours été plus ou moins très sexy. Je prends pour exemple Eva, Sniper Wolf ou encore les si sensuelles Beauty and the Beast Corps. Il faut aussi prendre en compte l'aspect très caricatural de certains protagonistes de la saga, présentés comme tels pour au final, se révéler être des person-



nages profonds et des plus travaillés. Il suffit de choisir The Boss ou encore Revolver Ocelot.
Depuis qu'Ellis a voulu jouer à l'attention whore, le monde du cosplay s'est lui aussi exprimé sur le sujet. Nous avons eu droit à quelques figures prendre le partie d'Ellis, chose qui peut être compréhensible lorsque l'on voit la tenue de Quiet. D'autant plus lorsque l'on connait les problèmes que les cosplayeuses subissent quand ces dernières souhaitent être sexy, allant des remarques grivoises aux mains aux culs. Néanmoins, malgré cela, la cosplayeuse Serenity s'est grimée en Quiet et le résultat, bien qu'adapté, n'est en rien déplorable. Elle est en effet sexy mais rien de bien dérangeant et je reste persuadé, qu'un cosplay de Quiet avec des collants, ne sera pas des plus craignoses non plus. Comme évoqué, c'est le combo réseau social plus info' générant du clic qui a fait autant de bruit, du vent donc. Pour ce qui nous concerne, on fait entièrement confiance à Hideo Kojima, à son équipe et on souhaite toute la réussite à Stefanie Joosten !





La jolie Serenity prouve avec ce cliché que maître Kojima a peut-être parlé trop vite.

Cela nous permet donc de revenir sur l'industrie en elle-même. En effet, depuis que la geekosphere a été attaquée de plein fouet par le dossier d'une bloggeuse féministe, toute cette dernière s'est voulue bien-pensante et a fustigé tous, mais tous, les personnages un peu trop sexy ou dénudés. Actuellement et par le passé, nous avons de tout en passant par du Bayonneta, un bonnet ou deux de plus pour cette chère Lightning, Tifa Lockheart, Joanna Dark, Aya d'Onechanbara, Kaileena qui officie dans Prince of Persia, le couple Hana et Rain de Fear Effect aussi, au même titre que les girls de Dead or Alive. Tout cela pour dire que des personnages aussi « choquants », voire bien plus, que Quiet sont bien présents dans cette industrie. On peut même évoquer l'héroïne de Crystal Dragon, de Square, qui a plutôt bien fonctionné grâce, notamment, à un public en quête de peau visible.

On peut donc s'interroger sur le réel problème que cherchent à pointer du doigt les féministes, bloggeurs, individus sur Facebook ou autres journaleux et journalistes. Le problème ne viendrait-il pas de notre société hypersexualisée ? Ne serait-il pas plus utile d'éduquer le tout-venant plutôt que de stigmatiser le chara-design de certains protagonistes ?

Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, ce que Miranda "Super_Yan" Pakozdi a subit lors du Cross Assault est tout simplement intolérable. On peut même se demander comment peut-on en arriver à ce niveau !

Entre les commentaires déplacés ou encore les gros plans sur la féminité de la jeune fille je pense que l'on a fait un bon de 20 ans en arrière grâce à Aris Bakhtanians !

Notez que pour sa défense, ce gros con, appelons les choses comme elles devraient l'être, évoquait : « Il s'agit de blagues et si vous étiez vraiment un membre de la communauté du versus fighting, vous le sauriez». Il ajoutera aussi : " C'est une communauté qui, comme vous le savez, est âgée de 15 ou 20 ans, et le harcèlement sexuel fait partie de la culture, et si vous supprimez cela de la communauté du jeu de combat, ce n'est plus une communauté de jeu de combat, c'est du StarCraft ».

Gerbant ! Bien sûr, dans une déclaration préparée, il avancera qu'il ne le pensait pas, que c'était sous l'impulsion du moment, qu'il était profondément désolé blablabla. Cela ne change pas les faits. Je ne suis pas sûre que de demander à Miranda la taille de sa poitrine, que de lui suggérer de faire des combats de boue tout en avançant qu'il ira la voir dans les vestiaires puissent avoir un quelconque rapport avec la pression des combats. Surtout

Le Southtown video game arcade avec Miranda.

En 86 déjà, Square proposait une jeune héroïne dénudée pour toucher le public otaku, n'est-ce pas cela qui peut-être répugnant ?

lorsqu'il demandait aux personnes regardant le Stream quelles parties de son corps ils souhaitaient voir.

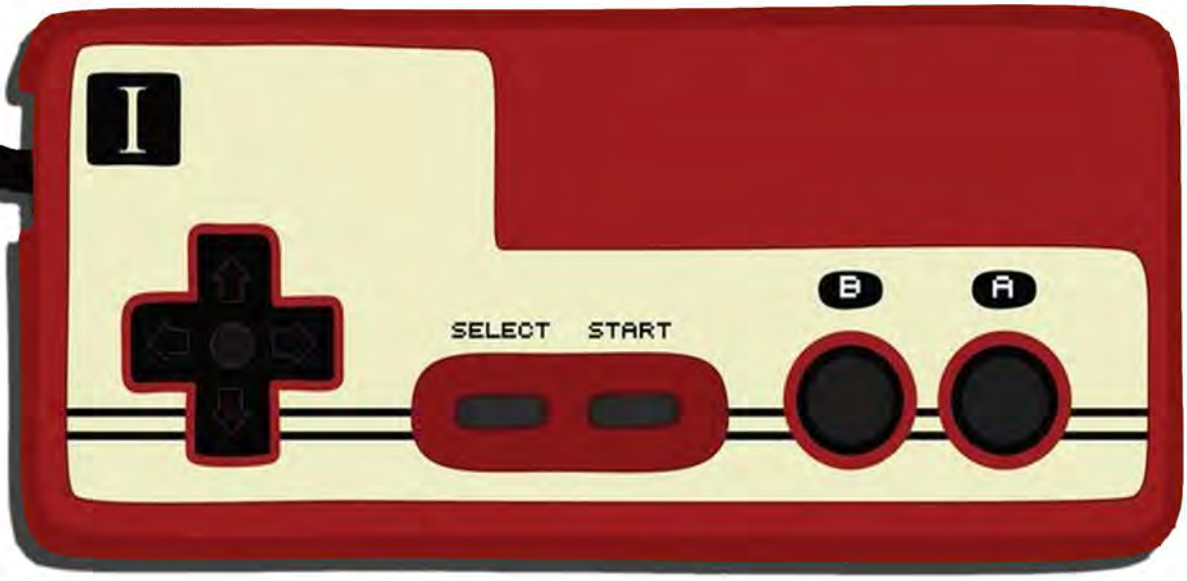
Nous pouvons également parler du cas des hôtesses, babes ou cosplayeuses qui se retrouvent bien trop souvent « touchées » alors que l'on ne leur demandent pas la permission. Que se passerait-il si vous preniez par la taille une nana dans la rue ou par l'épaule ? Par chez nous, c'est généralement avec un coup de bombe lacrymo que ça se termine. Donc au nom de quoi, cela change-t-il sur un salon ? Il faut dégrossir les geeks qui attendent des events pour bouger de chez eux, il faudrait aussi instruire les gens sur les limites à ne pas franchir pour arriver à un comportement sexuellement déplacé. C'est d'ailleurs pour cette raison que le Cosplay ≠ Consent, lancé par Killer Sushi de 16bitsirens.com, a été créé et se développe. Ces femmes et ces hommes en ont assez d'être considérés simplement comme du bétail. Qu'ils soient en tenues dénudées ou sexy ne veut pas forcément dire qu'ils consentent à quoi que ce soit mais doit-on s'offusquer de ces tenus cherchant à mettre en avant les attributs de chacun ? Le problème ne se trouve pas plutôt ailleurs, comme l'interprétation que chacun peut se faire de l'image de la femme ou de l'homme voire vers tout simplement le respect de l'autre ?

C'est ce que Meagan Marie a cherché à dénoncer ! Pour vous présenter cette chère Meagan, voici de quelle manière elle se décrit : « Je suis Meagan Marie. Je travaille pour Crystal Dynamics le jour, je joue aux jeux vidéo/lis des comics la nuit, et court les conventions en costumes les week end. »

Ce sera suite à la PAX (une convention où elle était présente) que cette dernière laissera éclater, sur son site, son mécontentement. Alors que des journalistes professionnels questionnaient les cosplayeuses de la réunion de groupe de Lara Croft, Meagan Marie a senti les jeunes femmes mal à l'aise. En effet on les questionnait sur des sujets à caractère sexuel, le tout filmé par une caméra. Pour comprendre leur réaction Meagan a fait face à ces hommes en leur demandant ce qu'ils avaient pu leur demander. Ces derniers lui ont simplement tourné le dos avant de lui lancer qu'elle n'était qu'une de ces féministes hyper sensibles et que des filles habillées ainsi ne demandent que ça.

L'attitude de trop qui fera que la jeune femme laissera éclater sa colère. Maintenant, qui peut-on ou doit-on blâmer ? Les designers, les gars de la com' marketing, ces femmes ou hommes présents sur les conventions en cosplay laissant leur peau visible ou tout simplement ceux qui s'imaginent tout permis car la société déshumanise ces femmes et ces hommes par un costume lié à un personnage de jeu vidéo ? Il est vrai que de limiter la gente féminine à de simples potiches n'est pas ce qu'il y a de mieux mais il n'y a pas que ceci dans le jeu vidéo. À mon sens, la réponse est limpide et tout a à voir avec le manque de recul et l'irrespect de l'autre de certains !

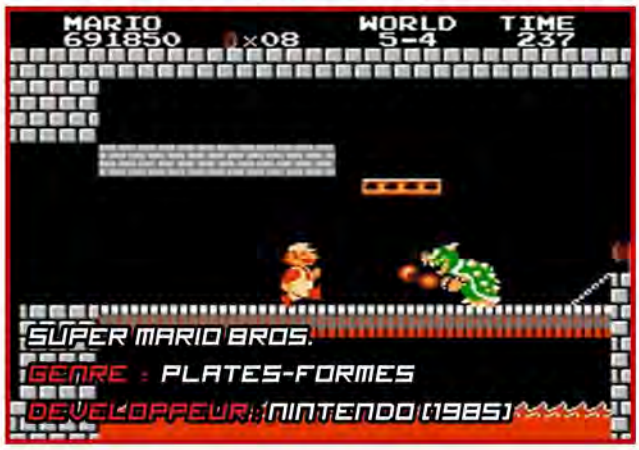
http://www.meagan-marie.com/

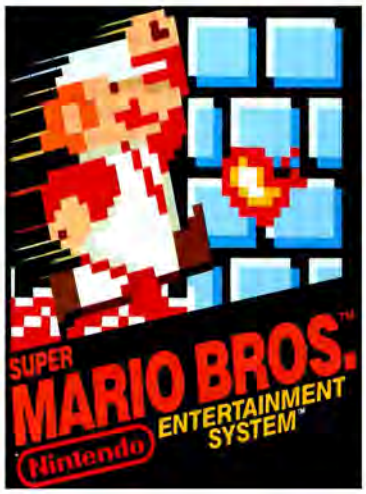


Durant ses premières années, cette dernière a su s'immiscer dans les foyers japonais avant de conquérir le marché européen et le continent américain sous un nom différent. A savoir, la Nintendo pour nous et la Nes pour nos amis rednecks ! C'est d'ailleurs toute une génération de joueurs qui doit à cette machine leurs premiers souvenirs pixellisés. Pour célébrer cet anniversaire, voici donc quelques titres qui ne vous laisseront pas de marbre.

-Super Mario Bros
-Super Mario Bros 3
-Mario Bros
-Dragon Quest III
-Final Fantasy
-Castlevania
-Castlevania 3
-Megaman 2
-Chip'n Dale
-Duck Tales
-Makaimura
(Ghosts'n Goblins)
-Zelda
-Zelda 2
-Ninja Gaiden
(Shadow Warrior)
-Meikyûjima/Kickle Cubicle
-Cocoron
-Spartan X/Kung-Fu
-Metroid
-Takahashi Meijin no Bôken Jima/Adventure Island)
-Contra
-Little Samson
-Kid Icarus
-Goonies
-Gradius
-Ikari Warrior
-Double Dragon 2
-Bomberman
-GunNac
-Recca
-Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally

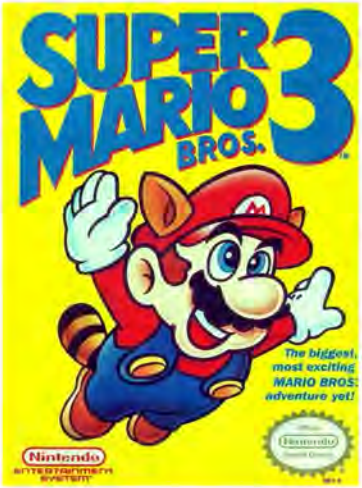
NINTENDO CO., LTD.
任天堂株式会社
FOUNDED :
KYOTO, JAPON(23/11/1889
FOUNDER : FUSAJIRO YAMAUCHI
KEY PEOPLE :
HIROSHI YAMAUCHI
SHIGERU MIYAMOTO
GUNPEI YOKOI
SATORU IWATA





C'est grâce à la collaboration de Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka que nous devons Super Mario Bros. en 1985, l'une des séries de jeu vidéo les plus connues au monde à ce jour.
Dans ce jeu, vous devez contrôler Mario et vous lancer à la rescousse de la Princesse Toadstool des griffes de l'immonde Koopa.
Notez que vous pourrez utiliser Luigi lorsque vous jouerez en mode deux joueurs et lorsque le premier participant perdra sa vie. Super Mario Bros. est reconnu comme le jeu ayant instauré de très nombreuses bases pour ce qui est du jeu de plate-forme console.
Il ne faut pas non plus oublier le plaisir de jeu instantané que procure le titre.

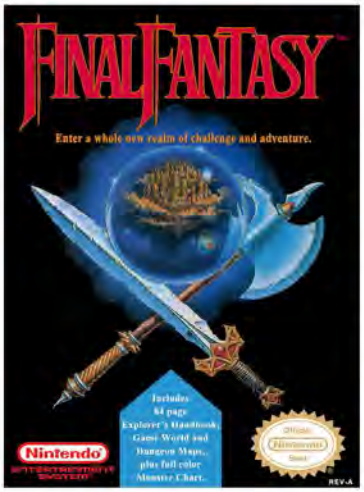
Indéniablement un must have sur cette console Nes !



Sorti en 1988, Super Mario Bros. 3 a nécessité seulement 10 personnes pour son développement. Encore une fois, il faudra lutter contre Koopa et délivrer les sept régions du royaume Champignon des Koopalings. Avec ce troisième opus nous restons sur le même gameplay, c'est-à-dire : quelque chose de ludique et efficace. Néanmoins vous retrouverez de nouveaux ajouts. En effet, hormis les ajouts issus du second épisode, vous disposerez de nouveaux items ici, comme le costume du tanuki, de la grenouille, du raton laveur entre autres.
Vous pourrez d'ailleurs stocker ces derniers au besoin pour les utiliser plus tard. Le fait que les mondes soient découpés, vous donne la possibilité ensuite de rejouer le niveau voulu en le sélectionnant sur la map.
Ce Mario est plus riche, plus beau et toujours aussi convivial ! Un sans-faute pour cette série.

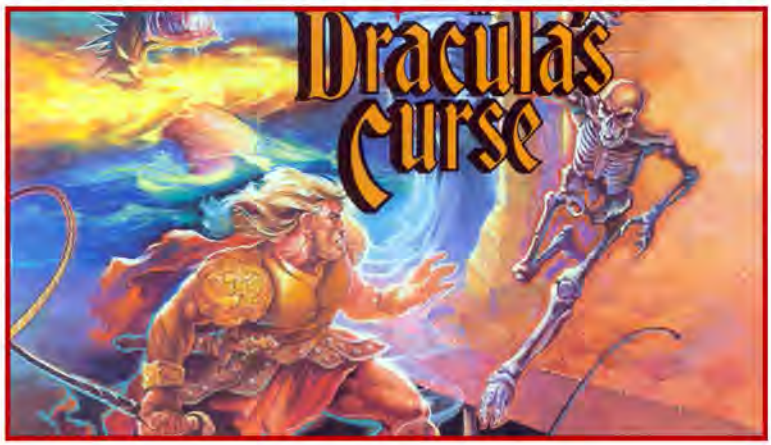
Avant d'être le jeu de plate-forme que tout le monde connait, Mario Bros. était un jeu d'arcade de Nintendo sorti en 1983. Ici, il faudra nettoyer les égouts de New-York des trop nombreuses bestioles qui ont décidé d'y élire domicile.
Ce sera d'ailleurs dans ce jeu que vous rencontrerez pour la première fois Luigi, le frère de Mario. Pour info, c'est aussi le premier Mario multi-joueurs qui sortira et Mario est nommé Jumpman. Considéré comme la suite de Donkey, c'est une nouvelle fois Shigeru Miyamoto qui est derrière le jeu. Le but du titre est de nettoyer les niveaux en sortant, hors de l'écran, ces créatures indésirables. Pas franchement un succès dans les salles, Mario Bros. trouvera son public (plus de 2 000 000 d'exemplaires dans le monde) sur Nes grâce à son gameplay efficace et addictif.

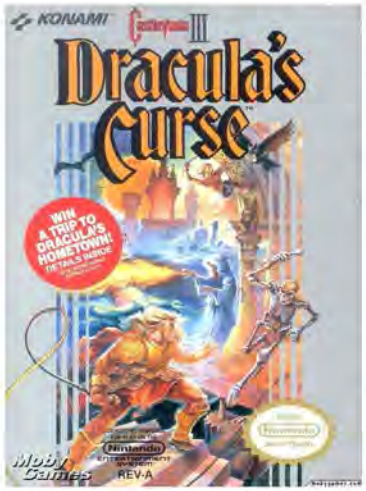
Plus connu comme Dragon Quest III au pays du soleil levant, Dragon Warrior III voit le jour en 1991. Développé par le studio Chunsoft, également connu grâce à Mystery Dungeon, pour Enix. La licence se joue de manière chronologique, c'est ainsi que les deux premiers opus établissaient l'aventure originale et ce troisième épisode, lui, se trouve être le prologue. Fait amusant alors qu'il s'agit du dernier opus de la trilogie.
C'est d'ailleurs dans la peau de Roto que vous allez vivre les péripéties de ce jeu de rôle. Sachez que vous pourrez changer le sexe et le nom du héros mais le prix de la liberté est la perte de la cohérence scénaristique. Très certainement le meilleur Dragon Warrior de la Nes, ce dernier est un condensé de ce qu'il y avait de mieux dans les premiers opus avec une aventure captivante, que demander de plus ?



Tout le monde connait la success story de Squaresoft grâceà Final Fantasy. A l'époque, fin 1987, Square était au bord de la faillite, il lui aura fallu seulement deux hommes, Hironobu Sakaguchi et Kenji Terada, pour remédier à cela et remonter la pente ! Final Fantasy I est construit comme tous les autres jeux de rôle de l'époque, on vous propose différentes classes, de donner des noms à votre petit groupe et vous allez parcourir le monde, qui emprunte d'ailleurs énormément à l'univers de D&D. Néanmoins, ce Final Fantasy, bien qu'étant énormément calqué sur rargon Quest, dispose de ses propres caractéristiques. L'utilisation d'invocations par exemple ou des noms de personnages que l'on retrouvera par la suite dans la série constituant le fer de lance de la saga sans oublier les compositions de Nobuo Uematsu. Squaresoft est un faiseur de rêves quant à Square Enix, lui, il les détruit.

Si Akumajou Dracula ne vous dit rien, vous connaissez très certainement Castlevania et la lutte de la Maison Belmont contre les créatures de la nuit. Ça sera en 1986 que le château du Comte Dracula apparaîtra pour la première fois au joueur de la console de Nintendo. Ce sera d'ailleurs par la représentation que s'était fait Bram Stocker du voïvode Vlad III Basarab que Konami décidera d'exploiter à son tour le mythe de Dracula.
Vous êtes donc Simon Belmont et devez mettre un terme aux agissements funestes du comte. En effet, ce dernier revient d'entre les morts pour souffler un vent de chaos sur les contrées de Transylvanie. Bien que très classique, Castlevania offre une aventure très agréable mêlant action et plateforme sur un fond de folklore valachien. Doté également d'une identité graphique et sonore qui lui sont propres, ce titre s'impose comme un classique de la Famicom.





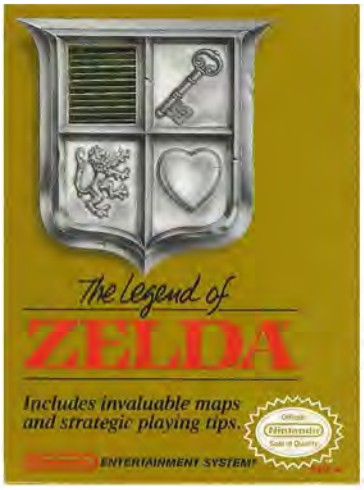
C'est donc en 1989 que notre cher Comte Transylvanien eut la bonne idée de fondre sur l'Europe avec ses troupes afin d'épurer le monde de toute humanité. L'église quémandera donc l'aide de la Maison Belmont afin d'éviter le funeste destin que l'Empaleur souhaite leur offrir. Ce titre oubli l'aspect aventure que l'on trouvait dans le second opus pour puiser dans les bases du premier Castlevania à la différence que celui-ci n'est pas du tout linéaire. En effet, après certain points, vous pourrez choisir votre itinéraire. Choix qui aura un impact certain sur le déroulement du jeu. Vous ne serez également pas seul cette fois car vous serez épaulé par Sypha Belnades, Grant DaNasty et Alucard dans votre quête. Ces derniers seront débloqués selon vos choix lors de l'aventure. Plus beau, plus profond et toujours diablement efficace ce Castlevania surclasse le premier épisode qui reste toujours une référence.

Mega Man 2 aka Rockman 2: Dr. Wily no Nazo est sorti en 1988 et narre l'histoire de Dr. Light qui créa un robot nommé Mega Man afin de contrecarrer la soif de pouvoir du Dr. Wily. Malgré sa défaite ce dernier reviendra dans cet opus avec huit de ses créations pour se venger de Mega Man. Cette suite n'étant pas de l'entreprise, il s'agira donc de la propre ambition de Keiji Inafune et de son équipe d'offrir une continuité à son jeu. Ils ont d'ailleurs eu raison, en effet, après un premier épisode accueilli de manière mitigé par la public, ce Mega Man 2 s'est vendu à plus de 1,5 millions d'unités pour devenir le Mega Man le plus vendu de la licence. Au demeurant extrêmement basique, le titre se révèle incroyablement riche de par son level design ainsi que son principe visant à s'octroyer le pouvoir du boss nouvellement vaincu. Ce Mega Man 2 est une référence pour quiconque possède une Nes.

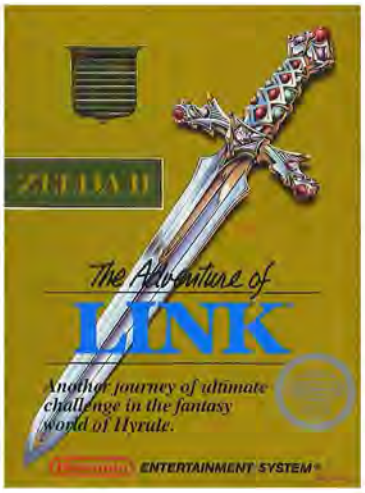
Disney's Chip'n Dale: Rescue Rangers est un jeu de plate-forme développé et édité par Capcom. Sorti en 1987 au préalable sur PlayChoice-10, il faudra attendre 1990 pour le voir débarquer sur la console de Nintendo. Le titre est basé sur le dessin animé du même nom et va mettre en avant les deux héros : Chip et Dale. Aussi bien jouable à un joueur qu'à deux en coopératif, le soft se découpe de la même manière que de nombreux titres de Capcom. En effet vous arriverez dans un monde si familier mais tellement immense. De par leur taille Chip et Dale vont devoir jouer d'ingéniosité pour progresser dans le monde des humains. C'est ainsi que vous utiliserez les très nombreuses caisses présentes dans les niveaux pour blesser vos ennemis, vous y cacher ou encore vous en servir de plates-formes. Un jeu rafraîchissant, coloré et diablement efficace, c'est un vrai plaisir de retrouver nos deux tamias pour une partie !

Tadadadadada PICSOU, PICSOU ! C'était génial La Bande à Picsou quand même ! Ça tombe bien, le jeu l'est aussi ! Grand classique du jeu de plates-formes sur NES, il est impossible de ne pas tomber sous le charme de DuckTales. Dans ce jeu de Capcom sorti en 1989 sur NES (et l'année suivante sur Gameboy, avant d'être remasterisé sur current gen en 2013), vous incarnez l'Oncle Scrooge, ou Balthazar Picsou chez nous, à la recherche de trésors légendaires. Level design soigné, gameplay plaisant et facile d'accès, bande son mémorable (la musique du stage de la Lune !), graphismes colorés, bonne ambiance avec la présence des personnages de la série (Géo Trouvetou, Flagada Jones..), tout est là. On regrettera sa durée de vie un peu trop courte (seulement 5 stages, malgré une bonne rejouabilité et un soupçon d'exploration pour obtenir la véritable fin). Culte, tout simplement.

Makaimura est à n'en pas douter l'un des titres les plus difficiles pour de nombreux joueurs ! Ce nom ne vous est peut-être pas connu mais il s'agit en fait de la quête du Sir Arthur de Ghosts 'N Goblins. Sorti initialement en 1985, ce dernier reste une source d'inspiration énorme pour de nombreux jeux de plate-forme modernes, néanmoins, son adaptation sur Nes pointera le bout de son museau en 1989. Capcom frappe très, très fort avec Ghosts 'N Goblins qui vous mettra en quête de sauver votre douce et tendre bien-aimée. Vous devrez donc traverser six portes gardées par les généraux de Hadès avant d'en découdre avec ce dernier. Son ambiance unique vous transportera mais ça sera son challenge incroyablement élevé qui vous fera garder les pieds sur terre. Si Ghosts 'N Goblins a su s'enquérir des fans, c'est en effet grâce à sa difficulté et son efficacité doublée, il faut le reconnaître, d'une réalisation honorable. Peu de gens ont réussi à retrouver Prin Prin à l'époque et vous ? En faites-vous partie ?



Très certainement l'un des jeux les plus connus au monde au côté de Mario, s'il fallait en citer un, ça serait bien Zelda. Véritable objet de culte pour certains, l'œuvre de Shigeru Miyamoto vous permet de partir à la découverte des plaines d'Hyrule et de vous perdre dans ses nombreux donjons. En 1986, la cartouche embarquait avec elle une puce vous permettant de sauvegarder votre partie, fait assez rare pour l'époque. Le mélange d'exploration et de combat offrait un savant mélange afin de donner aux joueurs l'impression de participer à une véritable quête pour délivrer la jolie princesse Zelda des griffes de l'ignoble Ganon. Vous et vous seul pourrez contrecarrer les plans de ce dernier et redonner à Hyrule, sa quiétude et son équilibre naturel en ramenant la douce altesse, protectrice du pouvoir de la Triforce et permettant à son royaume de vivre en paix, saine et sauve. Vous disposez avec ce jeu, des prémices d'une des plus grandes légendes vidéoludique.



Zelda II: The Adventure of Link est la suite directe du premier épisode. Ce seconde opus, apparu en 1987, impliquera les mêmes protagonistes et monde. Néanmoins, bien que portant le doux nom de Zelda, cette fois-ci, c'est une autre princesse qu'il faudra sauver. Ce titre divisera les joueurs par de nombreux choix qui, par la suite, seront des éléments récurrents de la licence de Shigeru Miyamoto, bien que ce dernier ne fût que producteur sur celui-ci. A l'image, par exemple, des PNJ ayant un rôle fondamentale pour les quêtes ou encore l'aspect de nombreux éléments de RPG. C'est ainsi que l'on va acquérir de l'expérience afin de développer l'une de ses trois compétences (l'attaque, la vie ou la magie). Il y a aussi des zones side scolling pour les phases de combats ou d'explorations de donjons. Ce sera seulement sur la map que vous retrouverez la vue de dessus. Un Zelda difficile qui ne plaira pas à tout le monde mais qui offre de nouvelles opportunités que tous fans se doivent de découvrir.

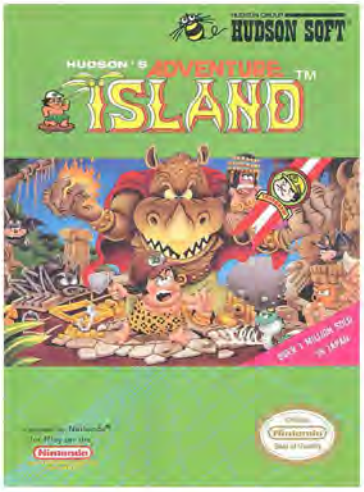
Shadow Warriors est le premier épisode de la série plus connue sous le nom de Ninja Gaiden a avoir été développé sur console de salon. Il s'agit là d'un jeu de plate-forme / action à l'instar d'un bon Shinobi, développé par Tecmo (Dead or Alive, Project Zero) et sorti en 1991 chez nous, 3 ans après sa sortie japonaise. Vous incarnez Ryu, un jeune ninja du clan du Dragon, qui découvre la disparition de son père, parti mystérieusement se livrer à un duel à mort. Une lettre du disparu indique à notre héros de contacter un archéologue américain. Sur la terre d'Amérique, notre ninja se fera embaucher par la CIA. Très vite, vous vous retrouverez face à un problème qui dépasse l'entendement. En effet, un démon est en phase de se réveiller et d'asservir le monde. Shadow Warriors a pour originalité d'avoir été le premier jeu à proposer des cut-scènes et à arborer une narration orientée cinéma.

Sorti sur le tard (1990), adapté de l'arcade, voilà un puzzle game très sympathique ! Héros malgré lui, Kickle est le seul à avoir échappé au sort lancé par le Roi Sorcier. Il se voit ainsi contraint de partir libérer son pays et ses habitants des glaces maléfiques dudit roi. Au travers de 4 mondes et de dizaines de niveaux, il va falloir sauver les habitants tout en évitant les ennemis. Le jeu utilise une vue du dessus et les niveaux représentent parfois des formes (un cœur, un fruit, un personnage...).On appréciera les graphismes colorés, le gameplay simple et le coté addictif qui fait qu'une fois un niveau lancé, il est difficile d'en décrocher. Et forcément, une fois le niveau réussi, l'envie de voir le suivant est très forte ! Heureusement, un système de mots de passe permet de mettre la progression en suspend et de reprendre la partie plus tard. La durée de vie est d'ailleurs honorable et vous aurez noté bien des codes avant de pouvoir vous vanter d'avoir terminé Kickle Cubicle.

Cocoron du studio Takeru est un jeu d'action plateforme avec un scrolling horizontal. Vous vous retrouverez à devoir secourir la princesse Rua, héritière du royaume des rêves. Néanmoins, au fil de votre aventure, il vous sera demandé de venir en aide à d'autres protagonistes. Votre périple commence par la création d'un personnage, de votre avatar. Vous aurez pour ce faire, utilisé différents éléments de corps ayant chacun des attributs. La tête et le corps influenceront sur les poids et les points de vie alors que votre arme, par exemple, aura une répercussion uniquement sur votre attaque. Ce sera donc à vous de jongler pour obtenir un héros qui soit à l'image de votre style de jeu. Une fois votre avatar créé, il sera temps pour vous de découvrir le royaume des rêves divisé en cinq zones différentes accessibles dès le départ. Vous pourrez les traverser à votre convenance et ainsi effectuer les différentes étapes à votre convenance. Une curiosité à découvrir, il n'en fait aucun doute.

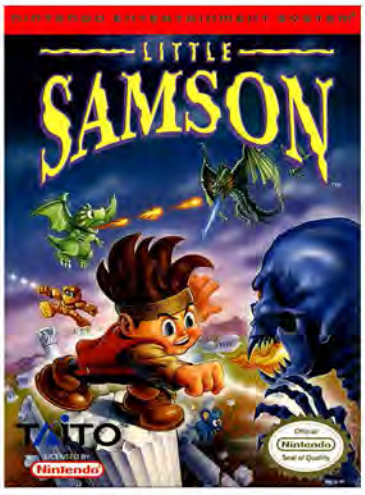
Comme son nom l'indique, le joueur est ici invité à pratiquer l'art martial millénaire. Le jeu est très basique. On se contente d'avancer sur un seul plan et d'éliminer les ennemis qui nous foncent dessus. Ceux-ci arrivent par l'avant et par l'arrière, parfois seuls, parfois en groupe. Les groupes requièrent d'ailleurs un timing sans faille sans quoi notre héro se retrouve à devoir essuyer les coups d'un ou plusieurs assaillants. Etant donné la vitesse à laquelle la barre de vie dégringole, on préférera éviter cette situation ! Mais pourquoi tant de violence ? Tout simplement parce que notre dulcinée a été kidnappée, comme d'hab'. Pour la libérer, on va donc devoir aller au bout de chaque niveau afin de grimper un escalier nous rapprochant un peu plus de notre but. Entre temps, de nombreux karatékas, serpents et boss auront péri sous nos coups de poings et de pieds.

Premier space opéra vidéo-ludique Metroïd est un petit bijou de sombritude spaciale, vous êtes Sa-mus Aran (on ne savait pas que c'était une fille ; vous lisiez la notice vous ?) et arrivez sur la planète Zebes pour récupérer la larve de Metroïd piquée par les pirates de l'espace. Un mélange d'Alien et de Cobra Space Adventure tout ça ! Vous errerez donc sur la planète et trouverez une foultitude de bonus qui vont gonfler votre armada (car vous n'avez pas gran'chose en arrivant) et vous aider à poursuivre votre mission. Le principe génial « trouve le trésor, tu iras plus loin » pose tout l'intérêt du jeu et même si la difficulté est énorme, on est sur NES, la console des warriors, vous serez naturellement poussés à explorer toujours plus, toujours plus loin. Petite astuce : faîtes un plan sinon vous allez y rester !
Addictif !



Un des autres succès commerciaux de la console. Il s'agit cette fois d'un clone du célèbre Wonder Boy ici développé par Hudson Soft pour le compte de Nintendo après, bien entendu, avoir reçu l'aval de Sega. Vous y incarnez un fougueux jeune homme (Takahashi Meijin) parti délivrer sa donzelle prénommé Tina d'un Ogre maléfique. Habillé d'un simple pagne et d'une casquette (!?) vous combattrez à coup de hache primitive les ennemis qui se dressent en travers de votre route. Titre de plateforme pur et dur, doté de graphismes corrects, ce jeu à su s'imposer sur Nes comme un classique et connaîtra un grand succès, ce qui poussera Hudson à faire de nombreuses suites plus ou moins réussies. Doté d'une jouabilité un peu capricieuse, d'une difficulté relevée et d'une durée de vie correcte pour l'époque, Le titre se parcourt avec plaisir et vous promet de longues heures d'amusement. Un titre classique mais plaisant.

Contra (Gryzor ou Probotector) a pendant longtemps été LA référence en matière de jeu d'action. Nerveux, accessible, joli, entraînant, rageant, b-dant...les qualificatifs ne manquent pas ! Le titre sent bon les films d'action des années 80 (les protagonistes ressemblent d'ailleurs volontairement à Stallone et Schwarzy). Mais outre l'action, il faudra aussi être précis dans ses sauts, car certains passages tiennent plus du jeu de plate-forme que du jeu de tir. Visuellement sympa, le jeu propose un scrolling horizontal classique, avec des phases plus originales, tel le second niveau en vue frontale. Au niveau des armes, sont à notre disposition diverses options ; tir simple, tir qui part dans les diagonales, laser ou boules de feu, chacun trouvera l'arme la plus adaptée à son style de jeu.
Un excellent titre qu'il est difficile de résumer en si peu de mots. Un des tous meilleurs jeux de Konami, que tout amateur de jeu vidéo se doit d'avoir essayé au moins une fois.



Sorti en 1992, développé par Takeru et édité par Taito, Little Samson est un petit bijou d'action plates-formes Non pas pour son scénario et son histoire – un royaume en danger, des héros sont appelés pour taper le méchant, comme d'habitude – mais pour son originalité et son gameplay. En effet, vous ne dirigez pas le seul Samson, mais bien quatre personnages : Samson, un Golem, un Dragon, et une souris, qui ont tous des aptitudes et des capacités propres. Vous devez donc jongler entre les différents personnages pour traverser au mieux les niveaux et battre les boss, ce qui ajoute une petite dimension tactique plaisante ! L'action est trépidante, les graphismes agréables et réussis, le jeu a tout pour plaire. On peut néanmoins lui reprocher d'être un chouïa facile. Proche d'un Megaman, Little Samson est dans le haut du panier des jeux d'action/ plates-formes sur NES.

Kid Ikarus est l'un des grand succès de la 8 bits de chez Nintendo. Vous y incarnez Pit, seul ange rescapé de l'attaque de Médusa contre le paradis. Propulsé en enfer, vous devrez vous échapper de ce maudit bourbier tout en vous débarrassant des monstres lancés à vos trousses... Armé de vos plus belles flèches et de votre paire d'ailes angéliques, vous traverserez de nombreux dangers et niveaux afin d'aller bouter la terrible Médusa hors de chez vous et sauver les anges désormais pétrifiés. Orienté plateforme/action et agrémenté de quelques phases de shoot them up, le titre vous proposera un challenge plutôt relevé. Rapidement adulé par les joueurs, Kid Icarus deviendra rapidement un incontournable de la Famicom. Beau pour l'époque, prenant et bien pensé, il faut bien avouer que le titre regorge de qualités ludiques. Franchise un peu oubliée par le temps mais qui a signé son retour sur 3DS dans un opus de qualité.

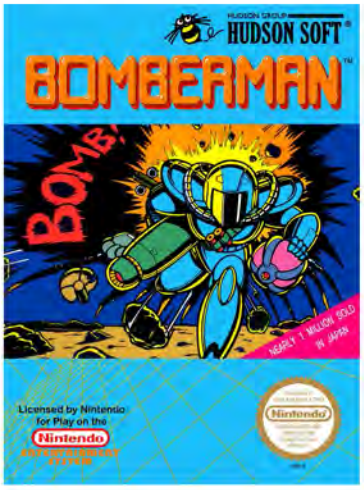
Konami s'inspira du film de Spilberg afin de proposer en 1987 un titre nommé les Goonies II après avoir sorti un premier épisode en 1985. Hormis des phases classiques de plates-formes, les Goonies II propose aussi une vue à la première personne durant les phases d'explorations. En effet, à l'aide d'un menu, vous choisirez les différentes actions possibles afin de découvrir différents objets et résoudre ainsi les énigmes. Aspect plus qu'intéressant qui se révèle être quelque peu redondant dans son fonctionnement. Ces phases vous permettront d'aller sauver vos potes injustement retenu prisonniers par la famille Fratelli. Cela sera donc dans la peau de Mikey que vous devrez les libérer et pour se faire, vous aurez à disposition différentes armes (yo-yo, fronde, boomerang) et des armes secondaires comme des bombes. Ces dernières permettront également de révéler des portes cachées dans le niveau. Même si ce Goonies II accuse le coup techniquement, ce dernier est vénéré par de nombreux joueurs grâce à son subtil mélange de gameplay.

Retour au fin fond des années 80, à l'époque des vrais combattants où vouloir s'essayer à un shoot'em up était déjà héroïque. Konami sort son Gradius sur NES, gros événement ! Les principes de la série sont là : vous récupérez des capsules après avoir détruit une salve d'ennemis. Ces mêmes capsules peuvent s'additionner pour avoir un plus gros power-up de votre vaisseau ; à vous de choi-sir...avec le petit malus qui va mal si vous boostez trop la vitesse (vitesse ignoble du départ). A charge pleine votre escadrille (vous pouvez obtenir des modules complémentaires qui tirent avec vous) la force de frappe est plus qu'impressionnante ; mais une petite erreur de pilotage et vous récupérez un vaisseau tout neuf...et à poil ! Musique midi et bruitages asthmatiques, le charme des belles choses du passé. D'ailleurs je vais m'y remettre, car je ne l'ai toujours pas fini !

Conversion du titre d'arcade du même nom, Ikari warrior est un jeu d'action en vue du dessus. Style très en vogue dans les années 80, le jeu de chez SNK est un titre bourré de qualités ludiques. Malheureusement sa conversion NES à perdu quelques-unes de ces qualités et on se retrouve ici avec un jeu à la jouabilité mal calibrée et du coup très difficile. Jouable à deux simultanément, il reste cependant un bon défouloir de tir en pleine jungle et vous promet tout de même quelques rigolades. Doté d'une réalisation dans la moyenne de ce que peut offrir la console, le titre ne brille pas par ses graphismes ni sa variété. Cependant, même si SNK a loupé le coche sur la Famicom, le titre à néanmoins connu un grand succès dans les salles obscures et les personnages présentés ici sont devenus célèbres, au point d'apparaître dans la désormais mythique franchise de jeu de combats King of Fighters. Un jeu à réserver aux fans donc.

Pas gran'chose à se mettre sous la dent en 1989 niveau Beat'em All ; et sur console c'était carrément le désert ! Et puis arrive cette adaptation de Double Dragon 2 qui diffère beaucoup de la version arcade sortie quelques mois auparavant. L'intro du jeu reste assez sommaire (1 écran : jeu A : classique, jeu B : vous pouvez vous frapper...corsé dans les mêlées) et c'est parti ! Le bleu c'est Billy le premier joueur, le rouge c'est Jimmy si ton meilleur pote est passé ce mercredi aprem.

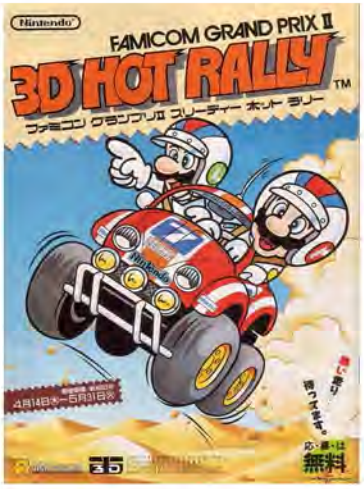
Ca fight mon pote ! Les 2 boutons réduisent les combinaisons de coups mais il y en a : poings, pieds, choppage de tignasses, genou superpuissant dans ta tronche et hélico-kicks quand c'est le souk à l'écran. Tout est là et pour longtemps. Case corse rapidement avec des passages souvent accrobatiques mais le game-replay reste fun. Niveau 6 vous arrivez au temple où vous rencontrerez les boss à la suite et un combat avec votre ombre dantesque ! Que du bon !



Sortis initialement sur micros (MSX ...) en 1983, Bomberman fut ensuite porté sur Famicom en 1985. Développé par feu Hudson Soft, ce premier volet d'une série cultissime, qui connut bon nombre d'épisodes sur à peu près toutes les plates-formes existantes, vous met aux commandes du héros éponyme, se frayant un chemin dans des labyrinthes peuplés d'ennemis à éviter (une cinquantaine dans cet opus) grâce à ses bombes, qui peuvent détruire certains murs et cailloux bloquant le passage. Bombes d'ailleurs upgradables par des items, tel celui de feu qui augmente la portée de ces dernières. Réflexes, esprit vif, et stratégies sont donc requis pour profiter de ce titre bien sûr fun au possible. Problème de cet opus : il se joue exclusivement solo, ce qui apparaît de nos jours comme un non-sens, la série étant devenue une référence pour ses parties entre potes!

Nous sommes en 1990 et Compile vous offre la possibilité d'incarnez le commandant Gun-Nac en prenant part à la l'action à l'aide de votre vaisseau de combat. Ce qu'il faut savoir, c'est que Gun-Nac est une parodie de Zanac, à l'image d'un Parodius qui s'amuse à reprendre Gradius. Vous parcourez les huit niveau avec votre navire de guerre qui dispose de cinq armes principales et plusieurs types de bombes. Les différentes possibilités de tirs se font par le biais de collectes classiques. Il n'y aura pas seulement votre armement qui flottera dans le ciel, il y aura également du pognon. Ce dernier vous servira entre chaque niveau pour acheter des améliorations pour votre vaisseau. Le titre dispose également de quatre niveaux de difficultés et propose une option qui permettra aux ennemis que vous aurez tués de vous offrir un dernier tire vengeresque. Sous ses airs anecdotiques, cette nouvelle configuration accroit grandement la difficulté du soft. Un autre grand nom du jeu de shoot sur Famicom donc.

Sortie en 1992, Summer Carnival '92 Recca est un jeu de tire vertical créé pour les tournois Naxat Soft d'été 1992. Sachez qu'il sera extrêmement difficile de poser les mains sur une édition originale du titre étant donné que ce dernier est extrêmement rare. Notez par contre qu'il a vu le jour sur l'eShop de Nintendo l'année dernière. Le jeu se destine clairement au hardcore gamer, très vite, la rapidité du soft mettra vos reflexes à rude épreuve sans oublier les salves d'ennemis qui iront à votre rencontre tous armements déployés. Pour radier de l'espace les vaisseaux adverses, vous disposerez de deux unités de couleurs qui correspondront à chacune de vos armes. Les bleus et les rouges. Le premier correspond à votre arme principale alors que la seconde, reste des options de tires supplémentaires. Chaque unité dispose de différentes lettres faisant référence aux types d'armes qu'elles renferment. Recca fait partie intégrante de la culture de la Famicom et de l'histoire des jeux à scoring.



Bien que faisant suite à Family Grand Prix II R1 Race, il ne partage pas grand-chose en commun avec son aîné. Notamment, la vue zénithale du premier opus devient ici une vue de derrière à la Out Run. En début de course, le joueur peut choisir un concurrent entre Luigi et Mario, un des trois véhicules présents dans le jeu, ainsi que la localisation de l'unique stand de réparation du parcours. Ce dernier point constitue une stratégie essentielle car ces stands permettent de vider la barre de dommages. Compatible avec les lunettes 3D System, ce titre est visuellement réussi et on y trouve pas mal d'éléments évoquant l'univers des Mario. Peu connu des Occidentaux, 3D Hot Rally est pourtant un jeu assez important dans l'histoire de Nintendo, car pour la première fois, les frères Mario présentent des différences physiques. Ce titre est également le dernier soft à être sorti sur une disquette bleue et a fait l'objet d'un concours dans tout le Japon durant l'année fiscale de sa sortie (1988-1989).

FESTIVAL EUROPEEN DU FILM FANTASTIQUE DE STRASBOURG

ALL CHEERLEADERS DIE I USA DE LUCKY MCKEE

Depuis quelques années, 5 pour être exact, le Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg est devenu un événement incontournable pour tous les cinéphiles. Entre avant-premières internationales, invités de marque (Georges Romero Président du jury il y a quelques années) et Zombie Walk, difficile de s'ennuyer pendant cette semaine riche en événements !

L'édition de cette année marque un tournant dans l'histoire du Festival puisqu'en marge de celui-ci, s'est déroulé l'Indium Game Contest (IGC), co-organisé par la Ludus Académie de Strasbourg. Cette première compétition était agrémentée de divers événements (exposition, conférence, rencontres).

L'IGC s'adresse aux créateurs de jeux vidéo indépendants. Lors d'une pré-sélection ayant eu lieu plusieurs semaines avant le début du Festival, les candidats ont été invités à proposer leurs œuvres dans deux catégories : démo et jeu complet. Pour ces deux catégories, seuls 5 candidats ont été retenus. La compétition a été rude et a fait de nombreux déçus, forcément. Mais c'est pour le plus grand plaisir des gamers car, à une exception près, la qualité était au rendez-vous.

En effet, les démos et jeux retenus pour la compétition étaient jouables pendant 2 semaines dans un espace dédié aux jeux vidéo, en plein centre-ville, au cœur du festival. Les derniers jours ont même été l'occasion de rencontrer l'un ou l'autre créateur, ayant fait le déplacement pour la cérémonie de remise des prix. Cet espace présentait également une sélection de jeux jouables, tous en lien avec le cinéma. Qu'ils soient des adaptations d'œuvres cinématographiques ou qu'ils aient été adaptés sur grands écrans, la sélection couvrait presque 30 ans de jeux vidéo. De la Master System à la PS3, en passant par la 64 et même la V-Smile, pas moins de 13 jeux sur 13 consoles différentes étaient en accès libre et gratuit, chacun accompagné d'une fiche descriptive. Il y a eu une affluence certaine, le lieu a su séduire le publique et des habitués venaient même régulièrement se faire une petite partie. C'était l'occasion pour les uns de renouer avec des souvenirs, pour d'autres, de montrer à leurs bambins les jeux de leur enfance.

Ou tout simplement de venir (re)découvrir en pixels et polygones, des univers venus du grand écran.

L'IGC, c'est donc 2 catégories, 10 jeux et ils sont tous passés au banc d'essai.
Les jeux et démos ont été testés sans rien savoir d'eux et l'avis a été donné directement après, voir pendant, à chaud ! Certains sont aujourd'hui disponibles sur des plate-formes de téléchargement légales, d'autres sont encore en train d'être travaillés et il y en a un que vous n'aurez certainement (du moins je l'espère) jamais l'occasion de tester, vous épargnant du sang, de la sueur et des larmes !

Tout commence quand une petite fille se fait voler son Teddy alors qu'elle dort paisiblement. Le coupable vient d'un autre monde façon Narnia.
On est face à un jeu 8/16 bits, joliment réalisé. On incarne donc la petite fille que l'on guide d'écran en écran en cliquant là où l'on souhaite qu'elle aille. Au fil des écrans, on rencontrera de grands monstres qui peuvent nous tuer (chaque monstre tue d'une façon différente) et tous bloquent un passage ou possèdent un objet qu'il nous faut récupérer pour progresser. Il va s'agir de contenter ces monstres via diverses actions. Ces actions seront justement possibles grâce aux objets que l'on récupérera tout au long de l'aventure. L'inventaire étant accessible d'un simple clic sur la petite fille (elle peut avoir jusqu'à 6 objets sur elle), le gameplay est donc basique mais efficace. La bande son, quant à elle, est très, très discrète. Il y a de temps à autres de petites musiques douces et enchanteresses ou de petits bruits en fonction des zones où l'on se trouve.

Un petit jeu d'aventure bien pensé, avec des énigmes parfois assez simples et parfois plus complexes. On regrettera les allers-retours incessants auxquels on ne peut pas couper. A noter la possibilité de débloquer de jolis artworks au fil de notre progression.

Beat'em all en 2D se déroulant à l'époque du far west, dans un monde peuplé d'animaux anthropomorphiques. On incarne un lapin, pas content du tout car sa dulcinée vient de se faire tuer par une bande de pas beaux. C'est donc en quête de vengeance que notre rongeur, qui ne manque d'ailleurs pas de style, part à la recherche des malfrats.
On a à notre disposition 4 attaques. Deux faibles mais rapides : des tirs de pistolets qui ne peuvent toucher qu'un ennemi à la fois ou des coups de poings/pieds qui peuvent frapper plusieurs ennemis et qui permettent de faire des enchaînements. Les deux autres attaques sont des coups forts mais lents : un coup de fusil à pompe qui touche plusieurs ennemis ou des coups de faux qui touchent également plusieurs ennemis et peuvent êtres enchaînés et combinés avec les coups faibles. Ces coups et enchaînements s'apprendront au fil de l'aventure en récoltant des orbes jaunes soit dans des coffres, soit en tuant les ennemis. Les attaques se font, au choix, à la souris ou au pavé directionnel. Quant aux déplacements et aux (double) sauts, les joueurs de FPS PC seront très à l'aise...Q, Z ,S ,D et la barre d'espace sont les commandes de base.

Niveau ambiance, les thèmes musicaux sont plutôt pas mal, il en va de même pour les bruitages. Les ennemis sont bien trouvés ; on rencontre par exemple des fouines qui attaquent plutôt à distance et ont tendance à fuir le contact ou des taureaux qui font mal au càc (corps à corps) comme à distance et qui ne se défilent pas quand on les engage avec nos poings.Le jeu est vraiment très complet et il est difficile d'aborder tous ses aspects en quelques lignes. C'est clairement une bonne surprise, un jeu bien punchy et prometteur malgré quelques ralentissements lorsqu'il y a beaucoup d'ennemis à l'écran.

Ici aussi on incarne un animal. Cette fois, c'est une petite souris qui nous sert d'avatar dans ce jeu de plate-forme en 2D (jouable au clavier ou au pad, pour cet aperçu, j'ai joué au pad). Pas de scénario mis en avant, on commence directement le jeu via un didacticiel. Un jeu de plate-forme classique à priori, sauter par-dessus des obstacles, récupérer des fragments de cristaux, mais aussi geler le temps pour déplacer certains objets afin de créer un passage, wall jumps et autres courses contre la montée d'un liquide quelconque sont au programme. Pas grand-chose de neuf donc. Il y a bien un petit aspect scoring présent (récupérer tous les cristaux de chaque niveau tout en faisant le plus petit chrono possible) mais je doute que cela passionne beaucoup de monde. Visuellement, c'est correct, tous les éléments sont modélisés en 3D. Par contre au niveau sonore, c'est vraiment léger. Seule une musique et quelques faibles bruitages viennent à la rencontre de nos oreilles, ce qui crée une sensation de jeu pas fini. La durée de vie semble, quant à elle, au rendez-vous. On devine qu'il y a 4 mondes, le premier étant divisé en 15 niveaux, on a donc....60 niveaux. En bref, pas un mauvais jeu mais un manque cruel de personnalité et de nouveautés, couplé à un gameplay perfectible, ce qui nous donne au final, un jeu correct, sans plus. (On appréciera le petit clin d'œil à Atari au lancement du jeu)

Un autre jeu de plate-forme, plutôt original, où l'on contrôle une bulle d'air qui explose au moindre contact avec un élément du décor. Heureusement, on gagnera rapidement le pouvoir de changer d'élément. On pourra tout d'abord se changer en cube de glace glissant, flottant et fondant au contact des coulées de lave, puis en caillou vaguement rond, coulant, chutant rapidement et résistant aux coulées de lave ou en boule de feu qui explose vers la droite et rebondit sur les coulées de lave. A partir de ces 4 éléments, on va devoir traverser des niveaux plus ou sinueux, passant d'une forme à une autre, notre dextérité sera mise à rude épreuve ! Si au début, il s'agit simplement de passer de la bulle d'air à la pierre pour chuter plus vite pour enfin se transformer en glaçon juste avant de toucher le sol et ainsi glisser sur une rampe, les combinaisons vont s'enchaîner plus rapidement et en étant plus complexes.
Graphiquement, on est pas loin de Limbo, avec toutefois des arrières-plans plus colorés. Une ambiance visuelle très onirique renforcée par des musiques du même accabit. Un plaisir pour les yeux, un plaisir pour les oreilles et un plaisir à jouer. Un très bon jeu dont il est difficile de décrocher.

Et c'est d'ailleurs lui qui a remporté le prix !

Un jeu qui commence mal....un chargement plus long qu'il ne le faudrait et quand l'intro commence, les dialogues sont en québécois. Personnellement j'adore cet accent qui me fait beaucoup rire (sans vouloir offenser nos amis d'outre-atlantique) et si ça déstabilise pas mal au départ, ça donne finalement du charme et une identité certaine au jeu, qui se passe justement dans le grand nord canadien. Au niveau du jeu en lui-même, il s'agit d'un croisement entre un beat'em all et un jeu de gestion/stratégie. Dit comme ça, ça peut paraître étrange mais le résultat n'en est pas moins réussi ! Le premier niveau nous met aux prises avec des loups dans une sorte de beat'em all donc, tout en 3D. On a à notre disposition une hache et un fusil avec un nombre de balles limité. Chaque tir nécessitera une longue action de recharge, quant aux attaques à la hache, elles entameront notre barre d'endurance qui, une fois vide, rendra nos déplacements et nos attaques extrêmement lents.

Mais les combats ne se résument pas à "qui frappe le premier".
Chaque ennemi, ainsi que notre personnage dispose d'une « jauge d'intimidation ». Elle est représentée par un chiffre, qui peut monter ou baisser.
Notre héros peut la faire monter en poussant un cri, quant à celle des loups, elle augmente naturellement si l'on n'entreprend pas une attaque et si on les laisse s'approcher.

Une fois que le chiffre de notre jauge est inférieur à celui d'un ennemi, celui-ci passe à l'attaque. Simple, efficace et immersif ! Après cette phase, vient une phase de planification.
Le niveau où l'on se trouve est représenté sous la forme d'une carte, présentant les prochaines zones de spawn des ennemis, leur type, leur nombre et le chemin qu'ils emprunteront. Car les ennemis n'ont pas pour seul but de nous tuer, ils peuvent également détruire les bâtiments que l'on doit protéger.
A nous donc de poser des pièges sur cette fameuse carte pour endiguer les attaques et essayer d'être partout à la fois. Plusieurs de ces pièges sont à notre disposition dès le début et l'on en débloquera au fil de l'aventure.
Du simple piège à loup, au filet rempli de pierres suspendu entre des arbres en passant par la fosse, les stratégies que l'on peut développer sont donc nombreuses !
Une fois les pièges posés, moyennant un coup en points d'action et en argent, on repasse à la phase beat'em all.
Il faut donc survivre aux vagues, défendre les bâtiments, aller déclencher les pièges qui le nécessitent. Ces phases sont bien entendu entrecoupées de dialogues ne manquant pas d'humour et faisant avancer le scénario.

Un jeu complexe, qui ne s'adresse pas au plus grand nombre mais qui saura certainement trouver son public.

Avec ce titre, nn incarne une chasseuse de fantôme dans un jeu de tir en vue zénitale (du dessus). On dispose d'une arme contenant 20 munitions que l'on peut recharger à proximité de lueurs bleues. En parallèle, on peut allumer une lampe de poche qui sert non seulement à éclairer la zone où l'on se trouve, mais également à ouvrir certains meubles (façon Luigi's Mansion) mais aussi à effrayer certains ennemis et à en énerver d'autres. On gère tout cela à la souris (visée, tir, lampe torche) et les déplacements se font au pavé directionnel ou via QZSD, agrémentés d'une esquive via la barre d'espace et une éventuelle capacité bonus, que l'on peut ramasser dans les niveaux, avec F. La démo propose un tutorial rapide et bien fichu avant d'entrer dans le vif du sujet. Une fois celui-ci accompli, le jeu démarre et il va s'agir d'entrer dans des pièces dont les portes se referment sur nous et resteront closes tant que la zone n'aura pas été nettoyée de ses ennemis. Un système classique mais qui remplit son office. Une fois une pièce vidée, on peut alors progresser dans la pièce suivante, voir dans des pièces secrètes, jusqu'à trouver celle qui mène à l'antre du boss. La difficulté est volontairement élevée. Pas de sauvegarde, si on meurt, on recommence tout depuis le début !

Avec l'avantage, si on recommence tout de suite une partie, d'avoir gagné des points qui permettent d'améliorer la vitesse de déplacement, les dégâts infligés par notre arme, la portée, le nombre de munitions, etc. Si l'ambiance est bien retranscrite, le jeu est malheureusement trop sombre et il n'est pas rare de se retrouver bloqué dans un élément du décor que l'on ne voit pas, alors même que l'on est acculé par les monstres, bien évidemment. Un peu rageant au début, ça en devient très vite frustrant. Surtout que même si l'on recommence souvent le jeu, la génération des pièces est aléatoire ! Techniquement moyen, malgré un gameplay 2D (pas très complexe), tous les éléments du jeu sont en 3D. Ca aurait certainement été plus joli en 2D mais c'est une autre histoire. Il semblerait que le développeur ait à cœur de porter son bébé à terme. Il y a le potentiel pour en faire un jeu sympa, encore faut-il que certains aspects soient revus. Gageons qu'ils le seront !

Pour le coup, le terme « démo » va très bien à ce "jeu" en 2D et bien que le titre soit affublé d'un « 0.3 », cela n'excuse pas tout. Moche, clairement pas fini (on commence les premiers niveaux à leur fin !!??!!). Il n'y a pas grand-chose à sauver à part l'idée de base. On incarne une chose qui doit passer des obstacles. Elle peut faire un double saut mais elle peut surtout se tremper dans des pots de peintures pour en prendre la couleur ou pour faire un mélange : si elle était déjà jaune, se tremper dans un pot de peinture rouge va la faire devenir orange. Mais si elle retourne dans le pot rouge, elle deviendra rouge et ainsi de suite.

Certains éléments du décor ne servent que si on a la bonne couleur : ici des fumées permettent de se cacher des monstres arpentant les (courts) niveaux, là des caisses peuvent être poussées pour atteindre une plateforme en hauteur. Rien de bien nouveau mais ça aurait mérité autre chose que cet ensemble grotesque (les monstres et le personnage principal sont moches au possible, dessinés par un gamin de 3 ans, et encore...), peu jouable et pas très compréhensible.

Le jeu était au stade de démo au début du festival, il est, au moment où j'écris ces lignes, presque terminé. Il ne reste que quelques modifications que le développeur souhaite apporter.

Heureuse rencontre entre Crash Bandicoot et Hugo Délire (Régis Robert serait content), on dirige notre fier chevalier, sur sa non moins fière monture (bien que pétomane), lors de ses cavalcades. Les niveaux sont donc de longs "couloirs" que l'on doit traverser. Le cheval avance tout seul, on ne peut ni le ralentir, ni le faire aller plus vite, on peut seulement le déplacer latéralement (pour esquiver clôtures et autres troncs d'arbres) et le faire sauter (pour les obstacles entravant toute la route ou pour passer un précipice). Cela rappellera Hugo Délire à certains d'entre vous. Quant à notre chevalier, il peut attaquer grâce à son arme pour vaincre les chevaliers ennemis qu'il rencontre sur sa route ou pour rafler des points en touchant des cibles ou des tonneaux empilés façon jeu de massacre. Très simple dans son concept, le titre n'en est pas moins prenant. Les environnements sont assez jolis, en tout cas de ce que j'ai pu en voir, le destrier et le chevalier répondent au doigt et à l'œil et les hitboxes sont cohérentes. Une bonne surprise. Le seul bémol étant que le jeu est clairement fait pour tablettes (ce qui ne sera pas forcément un défaut pour tout le monde d'ailleurs). On appréciera également les nombreux modes de jeux, disponibles dès le départ ou à débloquer, qui améliorent encore la durée de vie.

Avec ce jeu, fini le cliché de la princesse gourde qui se fait kidnapper et que l'on doit aller sauver. Cette fois, elles vont se débrouiller toutes seules ! La démo commence avec une princesse qui sort de sa cellule. Dans un environnement 3D qui augure du meilleur, on va devoir essayer de sortir du château en esquivant (ou non) les nombreux pièges que l'on rencontrera. Pour nous aider, on va pouvoir libérer d'autres princesses qui se joindront à nous. Ces princesses sont autant de seconde chance en cas de faux pas, synonyme de mort prématurée. Elles sont de plus indispensables car il faudra parfois en sacrifier l'une ou l'autre pour passer un piège. Ainsi, pendant qu'une plante carnivore qui obstruait le passage est occupée à dévorer la princesse que l'on contrôlait, on prend automatiquement le contrôle de la seconde qui peut tranquillement passer, accompagnée de ses éventuelles copines. Drôle dans son design, dans ses dialogues (mention spéciale aux « tant pis » qui sortent parfois de la bouche des princesses quand l'une des leurs vient de passer l'arme à gauche) et intelligent dans ses pièges, cette démo a tout pour donner un futur grand jeu ! Et pour cause, il devrait sortir prochainement sur le PSN ! Une reconnaissance plus que méritée pour un jeu à suivre de près !!

Sans conteste la meilleure démo des cinq en compétition !

Il était également possible d'assister, le dernier jour, à une conférence d'Alexis Blanchet, qui a fait salle comble, sur les liens entre jeu vidéo et cinéma.
Très intéressante mais trop courte au goût de beaucoup. Et ce n'est pas faute d'avoir duré plus d'une heure et d'être riche en contenu mais certaines contraintes ont obligé les organisateurs et M. Blanchet à ne pas la faire durer plus. On a toutefois pu poser nos questions et échanger tranquillement avec le conférencier, avant la cérémonie de clôture du festival (s'achevant sur l'avant-première de Machette 2 !!).

L'événement est encore jeune et augure du meilleur pour les éditions à venir. On souhaite bon courage et bonne chance aux organisateurs !

RGM : Peux-tu te présenter brièvement ?

Jérôme Hatton : *Je m'appelle Jérôme Hatton, je suis directeur de Ludus Académie que j'ai créée. En parallèle de l'école, je suis Président de Ludus Institut qui essaye de promouvoir le jeu vidéo sous toutes ses formes en Alsace, Allemagne et Belgique.*

RGM : Comment es-tu tombé dans le jeu vidéo ?

Jérôme Hatton : *Très tardivement, vers 20 ans je me suis acheté une NES d'occasion alors que la Nintendo 64 venait de sortir (Avec le recul et les prix pratiqués à cette période, j'aurais dû commencer le Full-set !).*
Avant cela j'avais eu un Game & Watch like et un Pong Hanimex.
Cependant, fidèle lecteur de "Jeux & Stratégie" depuis l'âge de 12 ans, j'ai toujours été attiré par la conception de jeux vidéo, sur ma calculatrice, les ordinateurs de l'école, et même à la FNAC sur les ordinateurs en démonstration.
Mon premier programme publié fut un jeu de lettres d'action pour le "Portfolio" d'Atari. Vu le peu de possesseurs de la machine, on peut parler d'un petit succès.
Ironiquement ma jeunesse vidéoludique n'est constituée que de mes propres créations.
Mes études d'informatique étant devenue une évidence, j'ai finalement dû investir dans mon propre ordinateur.
Mes trois souvenirs les plus marquants sont "Day of The Tentacle" , "Jazz Jackrabbit" et "Inca". Avec mes premiers salaires j'ai commencé à racheter les consoles et jeux qui n'avaient plus de valeur. Le fait de ne pas avoir joué étant enfant explique que j'ai une relation plus analytique qu'affective

avec les jeux, ce qui n'exclut pas la notion de plaisir.
Devenu développeur, mon parcours m'a souvent ramené vers le multimédia, notamment dans le domaine du médical et de la robotique, ainsi que vers ce que nous qualifions maintenant de jeux sérieux.

RGM : Pour que l'IGC soit possible, il a d'abord fallu que Ludus Académie voit le jour, pourquoi cette école de jeux vidéo ?

Jérôme Hatton : *Après avoir enseigné dans la plupart des écoles d'informatique, je pensais qu'il y avait une autre voie pour former des développeurs. Le syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) a publié une étude qui mettait en lumière la difficulté pour les studios français de trouver des programmeurs compétents. Ludus est née pour répondre à ce besoin, mais aller à la rencontre des entreprises pour créer un programme cohérent et s'assurer qu'il y ait suffisamment de débouchés nous a demandé 4 ans de travail.*

RGM : Comment est né l'IGC, le partenariat avec le FEFFS était-il envisagé dès le début ?

Jérôme Hatton : *Ce sont les films du Spectre qui sont venus nous chercher, ils avaient envie d'ajouter le jeu vidéo dans tout ce qu'ils avaient déjà créé pour le festival. Nous avons tout de suite uni nos forces et notre motivation mais il ne nous restait que très peu de temps. Nous avons donc décidé pour la première année de réaliser une exposition présentant les liens entre cinéma et jeu vidéo, une conférence sur le même thème par l'auteur de "Des Pixels à Hollywood", Alexis Blanchet, un concours international de jeux indépendants et même la réalisation d'une borne d'arcade pour présenter les films en compétition. Le jeu vidéo est devenu dans le festival une catégorie à part entière.*

RGM : Peux-tu nous en dire un peu plus sur les phases de présélection (organisation, durée, quantité, difficultés etc) ?

Jérôme Hatton : *Pour le concours, nous avons reçu une soixantaine de jeux des 5 continents et d'une vingtaine de pays. Les élèves de Ludus ont testé tous les jeux et ont voté pour leurs préférés. Il y a eu des larmes, des discussions animées mais nous en avons choisis 10 qui ont été présentés au public. Un jury composé d'artistes, développeurs, animateurs a voté dans 2 catégories: Jeux complets et Demo & In progress. Les jeux en compétition ont été présentés au public pendant la durée de l'exposition.*

RGM : Aujourd'hui, as-tu envie d'organiser d'autres événements autour du jeu vidéo et si oui, lesquels ?

Jérôme Hatton : *Nous venons de partager un week-end avec le Don des Dragons pour le Téléthon, nous finalisons une exposition pour la médiathèque de Sélestat sur le thème "jeu vidéo et littérature", nous réalisons un jeu vidéo pour l'Ososphère avec l'artiste Paul Souviron, et préparons un événement en Belgique sur les liens entre le jeu vidéo et la BD. Mais ce n'est qu'un début, il reste beaucoup à faire pour faire comprendre aux néophytes l'art qui se cache derrière le jeu vidéo, et le travail que cela demande, à certains joueurs devenus peut-être plus consommateurs que passionnés.*

RGM : A l'année prochaine?!

Jérôme Hatton : Bien entendu, avec de nouvelles surprises.

Nous tenons à remercier spécialement Jérôme Hatton qui n'est autre que le Directeur de Ludus Académie pour le temps qu'il nous a accordé et sa bonne humeur.

GAME PARIS AWARDS

4 DECEMBRE 2013
PARIS - CITE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

Bilan Game Paris Awards 2013 à savoir les "Césars" du jeu vidéo ; qui récompensent uniquement les studios français.

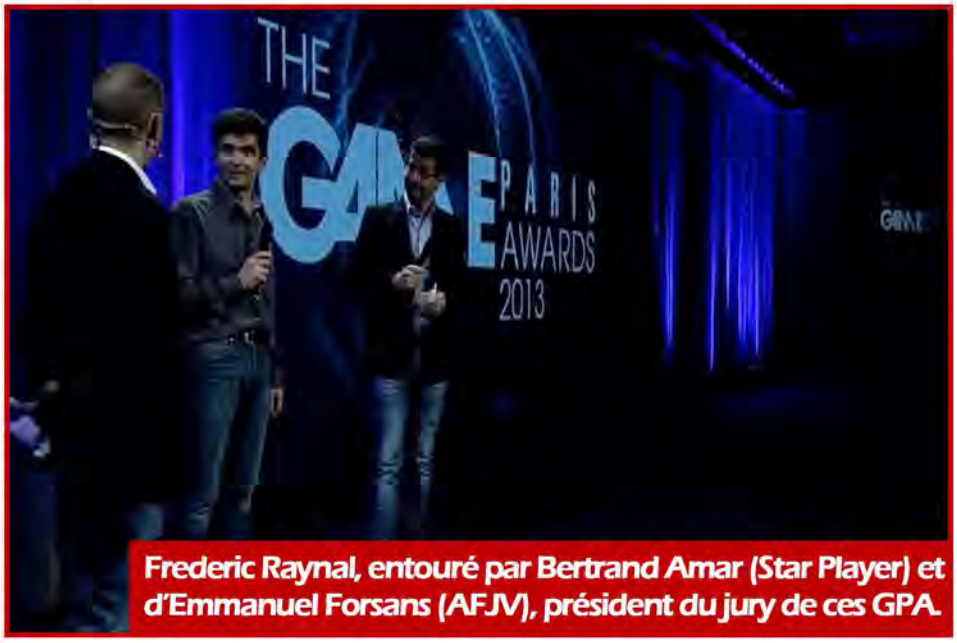
Très bonne soirée que cette remise de prix.

A l'ancienne, roots comme il faut, totalement décalée avec son lot de développeurs et d'artistes suffisamment barrés pour continuer. Moins prout prout que les Milthon d'il y a quelques années, les Game Paris Awards, c'est le jeu vidéo français brut. Dans ce qu'il a de plus créatif, de plus étonnant et de plus... underground.

Aux manettes, les gens de l'ombre qu'il est nécessaire de nommer pour comprendre que c'est bien souvent ceux qui font le moins de bruit qui agissent le plus, courageusement, sans aucune autre contrepartie que d'agir. Bravo donc à Emmanuel Forsans, Matt Murdock et Nathalie Lepori. Conseil aux jeunes journalistes / blogueurs de merde qui viennent régulièrement consulter le mur de la honte (Ndlr : le FB de Jay), si vous voulez en savoir plus sur le jeu vidéo en France, ce sont eux qu'il faut contacter (en plus de deux-trois électrons libres comme Douglas Alves ou Thierry Platon). Les vrais. Les purs. Les durs.

Trêve de name-dropping (bien que pour une fois, ce soit réellement mérité). On retire plusieurs enseignements de cette soirée, qui s'articulait autour d'une remise de prix. -Les créateurs français sont toujours aussi destroy et en marge totale du ghotta vidéoludique ; à juste faire leur boulot sans être élevés dans des batteries en Inde ou au Canada, préformatés pour un discours marketing avec les dents blanches de rigueur. Ils s'en foutent. Pour la plupart, il s'agit de barbus aux cheveux longs, en teeshirt old school, avec du sens, à défaut d'être glamours.

Néanmoins, la principale problématique venait de la redondance des nominés. En gros, 5/6 jeux se sont affrontés pour obtenir quasiment tous les prix. A croire qu'on avait organisé une cérémonie pour sanctifier l'industrie frenchie qui se résume à... 6 gros jeux par an ? Heureusement, la logique l'a emporté avec des récompenses pour la plupart méritée, sans aucune contestation possible : Dishonored meilleur jeu PC + grand prix du jury ; Rayman Legends meilleure musique + jeu console de l'année ; Remember Me meilleur scénar ; Beyond meil-



Frederic Raynal, entouré par Bertrand Amar (Star Player) et d'Emmanuel Forsans (AFJV), président du jury de ces GPA.

leur graphisme. Autrement dit des jeux fait en France avec des capitaux étrangers. Un jour il faudrait vraiment que je m'exprime sur la question mais à chaque fois que j'y pense, j'ai la migraine donc on va reporter ça à plus tard.

Reste les prix étudiants/mobiles/Facebook mais comme j'en ai rien à foutre, nous passerons outre (pour la rime). Ah si, y avait aussi le prix de l'innovation, une fantastique blague. La meilleure de la soirée.

Pour bien connaître les différents belligérants, on aurait cru à une réunion de vieux potes de 25 ans avec en tête d'affiche le sorcier Phil Ulrich, toujours aussi déglingué, en créateur du concept/design des PING (que le Capitain Blood n'aurait pas renié)* ; et Frederick Raynal en président du jury. Rappelons que non, il n'est pas mort et que si vous avez un jeu à acheter en 2014 c'est bien la réédition de Little Big Adventure sur tablette/smartphone (même si le support fait bien chier, cela reste une opportunité unique de redécouvrir cet extraordinaire jeu d'aventure aussi intelligent qu'envoûtant, à la bande son fantastique).

Durant cette remise de prix, quelques surprises musicales (2080, Coffee and Cigarettes) en guise d'interludes hallucinés. Ça change fatalement du gros rap ricain pourri sur Spike TV mais cela renforçait un peu plus l'approche décidément très... artisanale (dans le bon sens du terme) de ces Paris Game Awards. Entre l'artiste à veste jaune flashy chantant sur un bit 8 avec un clip fait sur le Basic développé par Eric Chahi pour Another World et le dandy au flow ravageur, avec mille références aux jeux

Les résultats :

Prix du meilleur jeu Web et Social Games :
Criminal Case (Pretty Simple) – Facebook

Prix du meilleur jeu sur PC et mac :
DisHonored (Arkane)

Prix du meilleur jeu sur console de salon :
Rayman Legends (Ubisoft) – PS3

Prix du meilleur jeu sur console portable et mobile :
Hills of Glory 3D (Mando PROD/AMA) – Androïd

Prix du meilleur jeu étudiant :
A Tale of Two Worlds (ENJMIN) – PC

Prix de l'innovation :
Beyond two Souls (Quantic Dream) – PS3

Prix du meilleur graphisme :
Beyond two Souls (Quantic Dream) – PS3

Prix du meilleur scenario :
Remember Me (Dont Nod) – PS3

Prix de la meilleure bande son :
Rayman Legends (Ubisoft) – PS3

Grand prix du jury :
DisHonored (Arkane)

"Les 10 prix - les Ping Awards - ont été attribués selon plusieurs critères fixés par un jury de professionnels expérimentés issus de l'industrie française du jeu vidéo."

L'explication concernant la création des PING d'Ulrich est tout bonnement incroyable. Du grandiose qui prouve une nouvelle fois le talent du bonhomme.

pour unique(s) parole(s). Surréaliste mais avec un mec comme Matt aux manettes, absolument pas étonnant...

Il est à noter, ce qui est d'ailleurs dramatique, que la création française n'intéresse pas les journalistes français. En tout et pour tout, nous étions trois (et encore si l'on peut me considérer comme tel...). J'étais donc déçu de ne pas voir les "vrais passionnés" (les blogs, les sites d'importance) qui auraient eu la chance de passer une soirée en compagnie d'un grand nombre de développeurs qui se cassent le cul depuis 10 ans à bouffer de la merde pour tenter de continuer à faire le métier ; tout en restant dignes et artisans. Ça se respecte, bordel. Le mépris et le dédain l'ont une fois de plus emporté. Mention tout de même à jeuxvideo.com qui a retransmis l'événement en direct et qui, à ce que j'ai entendu dire à la fin, était pressés de récupérer toutes les vidéos diffusées lors de la soirée pour les partager. Merci. Un petit conseil à l'organisation, la prochaine fois, offrez des PS4 et prévoyez une star américaine qui n'a rien à voir avec la choucroute mais qui provoquera du clic et vous aurez la couverture presse méritée. D'aileurs, si vous avez manqué la vidéo de création des PING où Ulrich est interrogé sur la chose. A mourir de rire tant c'est décalé, assumé et cela ne se prend pas au sérieux, ce qui fait du bien. Vous allez pouvoir la retrouver en ligne sur dailymotion grace au compte de l'AFJV sous le nom suivant :

Philippe Ulrich explique les Ping Awards. Encore une fois, merci aux organisateurs pour le bon goût et ce choix de mise en scène extraordinaire.

Christophe brusseaux (directeur artistique pour Quantic Dream) viendra par deux fois sur scène afin de venir chercher les prix pour Beyond Two Soul.

MO5.COM
Préserver, Explorer, Rejouer

Pour la rentrée, l'association Wazabi offrait à la ville de Nantes sa 8eme édition de son salon du même nom. Habitué des après-midis et autres autres journées sous le signe de la culture nipponne, Wasabi aura pour l'occasion et sûrement pour les prochains events, fait en sorte de proposer un Wazabi 8 sur deux jours.

Comme à chaque fois, l'asso mise avant tout sur les stands amateurs et ceux d'animations afin de présenter aux différents festivaliers d'autres choses que des ventes de goodies habituelles, sachez tout de même que Jap'N Go était bien là pour s'occuper de cet aspect mercantile. Je ne vais pas revenir sur celui-ci et vais donc évoquer les autres stands. Débutons avec l'asso' PoWa! présente avec leurs titres musicaux estampillés Konami, entre autre, avec différents accessoires allant de tapis à divers instruments. Genre peu représentatif dans les années '90, cette face de la scène gaming est devenue, au fil des années, un classique auprès du grand public. Autre style, autre asso', il s'agit de Pix'n Joy qui représentait un des pans vidéoludiques de ce Wasabi 8. Avec pas moins d'une dizaine de machines Pix'n Joy permettait de se replonger avec plus ou moins de nostalgies sur des titres du passé et actuels. Sur current, avec du Sony et Crosoft, pour ce qui est du rétro, il s'agissait des classiques MegaDrive, Neo Geo et GameCube.

Les titres représentés étaient Super Street Fighter IV AE, King of Fighter 13, Persona 4, Bomberman, Metal Slug et Super Smash Bros Melee. Si cela vous semble un peu juste, sachez que Pix'n Joy était venu avec beaucoup plus de matériel mais a eut la mauvaise surprise de voir son stand réduit. En effet les régisseurs de la salle n'avaient visiblement pas eu leurs demandes exaucées concernant le besoin nécessaire en voies électriques. Pix'n Joy a pu, après de nombreuses discussions, passer d'une à trois voies au lieu des 6 demandées initialement. Cette mésaventure les a privés donc d'une bonne moitié de leur matos. Néanmoins, cela n'a pas empêché l'organisation des différents tournois avec l'association Versus Fighting Friday. L'AJFJ, quant à elle, a proposé un aspect plus culturel du Japon. Loin de l'imagerie manga, free hugs et autres délires colorés, c'est à travers la calligraphie, le jeu

de shogi, les origamis ou encore sa chorale que cette dernière apportera cette connaissance moins tape à l'œil. Les deux nanas de Chibi Tsuné, quant à elles, ont permis aux festivaliers de s'essayer à l'art du thé et aux soins des ongles allant jusqu'au Nail Art ! Un must to do pour parfaire sa panoplie de lolita japonaise ! Un acteur historique des conventions était aussi présent lors de ce Wasabi 8 sous le nom de Meluzine. En effet, créé en 2002, les passionnés de Meluzine proposent de nombreux fanzines réalisés par leurs soins mais ça n'est pas tout, car ils mettent à disposition les créations de jeunes auteurs. De quoi découvrir d'innombrables talents et des ouvrages de qualité qui méritent vraiment que l'on s'y intéresse.

Il faut être honnête, Wasabi 8 est un petit salon avec peu de moyens, si on le compare à l'Art To Play et ses très nombreux sponsors qui paient pour être bien visibles. Néanmoins la programmation a fait se déplacer le public en masse. Ça sera pas moins de 3000 fans qui auront répondu présents pour cette édition 2013. En effet, étaient annoncés la plupart des Youtubers que l'on retrouve partout : Norman/Cyprien & co sans oublier leurs copains de secondes zones !

Mea-culpa, il ne s'agit pas de ça mais du même genre de gars qui vont causer jeux vidéo comme Bob Lenon, Usul & Dorian et les gars Fred & Seb du grenier. Avec les habituelles dédicaces, qui permettent de brasser du monde, et des conférences ayant des sujets aussi divers que, parfois, trop variés. Il n'en faut pas plus pour les jeunes fans, ou moins jeunes, pour aller à la rencontre de leurs idoles. Malheureusement, ça n'a pas été possible pour tous, et cela même, malgré une réactivité incroyable du staff Wasabi. Le lieu n'étant pas adapté pour cette masse volumineuse, une file d'attente de fortune a ainsi été créée, empiétant tristement sur l'ensemble du devant de la scène et de la salle. Vous l'imaginez donc aisément, ça n'a pas été ce qu'il y avait de plus agréable pour suivre les différentes animations de la proximité avec la scène. Il était par contre possible d'aller à l'étage pour suivre, de loin, l'estrade et ce qui s'y passait. D'ailleurs, sur cette dernière, il y a eu beaucoup de choses et pas trop de retard. Nous avons eu droit à plusieurs défilés, trois pour être précis, Datura, Lili Seekwet et celui de Jap'n Go. De quoi émerveiller les jeunes

demoiselles de l'assemblée et laisser des sourires béats pour la gente masculine. Il y a eu aussi les différents quizz et jeux organisés par la Wazabi team. Toujours présentés par ses duos de choc sachant insuffler leur bonne humeur et délires au public. Sans oublier le traditionnel concours de cosplay et les finals des tournois du Versus Fighting Friday !

Il faut noter que les invités Youtubers ont tiré vers eux, pour ne pas dire se sont appropriés, la couverture de l'event bien que cela soit indépendant de leur volonté. Pourquoi évoquer cela ? Tout simplement parce qu'Errel, Pen of Chaos disposaient aussi de leurs stands tout comme Tony Valente Pereira qui avait fait le déplacement sans oublier l'exposition des œuvres de Makiko Furuichi. Malheureusement, concernant ces derniers, très peu en parle et c'est cet aspect que je souhaite évoquer pour terminer ce compte rendu. Wazabi a su proposer un salon assez complet cherchant à faire découvrir de nombreux versants de la culture japonaise. Le staff a été vraiment réactif, malgré quelques couacs et a réussi à rameuter du monde. Néanmoins, à une époque où les conventions proposaient Narumi Kakinuchi ou Naoko Takeuchi comme invitées, ici, et comme sur beaucoup trop d'autres conventions ou festivals d'ailleurs, nous retrouvons ces mecs issus du net. A mon sens le problème est là, alors que l'on traite de la culture japonaise, qu'il s'agisse de Japanimation ou de jeux de vidéo, pourquoi se contenter de ce genre d'invités alors que par le passé, nous disposions d'auteurs, de réalisateurs et de personnalités du milieu ?

Voici le travail de Makiko Furuichi et vous pouvez découvrir ce dernier sur son site : makikof.weebly.com

D'autant plus que payer la prestation de ces derniers pour qu'ils participent à des conférences ou à des jeux sur scène en plus des dédicaces, efface un peu plus l'image de Wazabi. En effet, les performances que peut proposer Wazabi, qu'elles soient sur des events comme Japan-antes pour les concours de Cosplay ou leurs propres animations sont excellemment menées, il n'en fait aucuns doutes mais pourquoi s'effacer pour des guests ? J'en conviens que ces derniers rameutent du tout-venant, que disposer d'un JDG revient à moindre coût qu'un Kishimoto mais la qualité et l'image sont-elles les mêmes ?

Attention, n'imaginez que leurs présences sont inutiles à chaque fois, le tournoi des légendes d'Usul, par exemple, avait sa raison d'être présenté au Stunfest (peut-être pas sur la scène principal par contre) mais donner trop d'intérêt à ce genre de personnages lors de conventions appauvrit grandement le contenu de ces dernières.

Néanmoins Wasabi a répondu à l'attente de son public et si ce dernier est ravi de cela, c'est le principal. En ce qui me concerne, j'espère que l'asso tendra davantage à retrouver le contenu de l'âge d'or des conventions d'antan.

LUCILE LEELOO :

Tatoueuse de renom, modèle pro' & free-lance, Lucile, malgré ses cinq années de modeling professionnel au Japon, reste une habituée des différents défilés que l'on peut retrouver sur les events tel que la Wazabi.

http://deadmunchst.com

PHOTOGRAPHE : YNOT, JULIE DE MOURA, ABBIGAIL CYANURE

L'approche de l'hiver signe les fêtes de fin d'année mais pas seulement !

Ce dernier évoque aussi l'un des weekends de novembre où se déroule le salon de l'Art To Play au parc des Expositions de Nantes. Cet event a pour but de restaurer les préceptes des anciennes conventions des Pays de la Loire à l'image du cartooniste. Après une première édition des plus perfectibles, une seconde qui avait commencé à rectifier le tir, nous étions en droit de nous poser la question suivante : les organisateurs de l'Art To Play 3 vont-ils réussir une nouvelle fois à progresser où vont-ils se laisser aller à la facilité en utilisant la même recette que les années précédentes ?

C'est en déambulant le long des différentes allées que nous allons trouver la réponse à cette question.

Premier constat, l'Art To Play c'est toujours aussi grand et cette année encore, l'organisation à encore mieux compris que des grandes allées, c'est primordial pour ne pas se sentir oppresser avec les plus de 11000 festivaliers venus pour l'occasion ! Comme vous devez le savoir, l'Art To Play c'est un peu le mélange des cultures pop' Jap et US mixées avec pas mal d'artistes issus de tous les milieux ! Cette année, les invités étaient vraiment de qualité car nous avons eu droit à *roulements de tambourins* Takehito Harada ! Rien que ça ! Pour les non-initiés, il s'agit du chef de direction du studio ToOefuf mais aussi d'un dessinateur bossant pour Nippon Ichi à qui nous devons les séries Disgaea ou encore La Pucelle: Tactics. Un bien bel invité qui représente tout de même le RPG tactique à la japonaise. Nous avons eu droit aux gars de Noob, du donjon du Naheulbeuk, il y avait aussi Thaek, ne me demandez pas qui c'est, je ne sais rien hormis le fait qu'il s'agit visiblement d'un youtubeur qui gravite autour des conventions et que selon moi il n'avait rien à faire là ! Pour relever le niveau du précédent invité, c'est le Visiteur du Futur qui présentait son travail tout comme Maliki, la dessinatrice de talent à qui l'on doit de nombreux Strips visibles gratuitement sur son site ou encore son œuvre portant son nom. Pendant que nous sommes dans l'illustration, Benjamin Carré était aussi de la partie, son nom ne vous dit peut-être rien mais

LOVERIN TAMBURIN

c'est cet homme qui se cache derrière Smoke City sans oublier que le mec réalise des illustrations officielles de Star Wars !

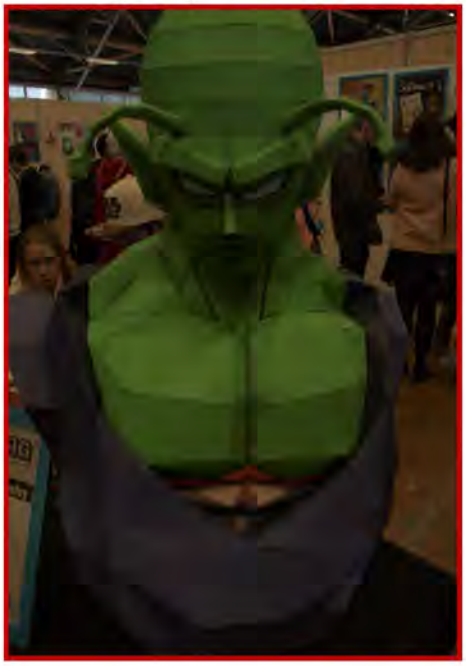
Toujours concernant la BD Dreamy et Nathalie présentaient leur création : Nathalie Cookbook !

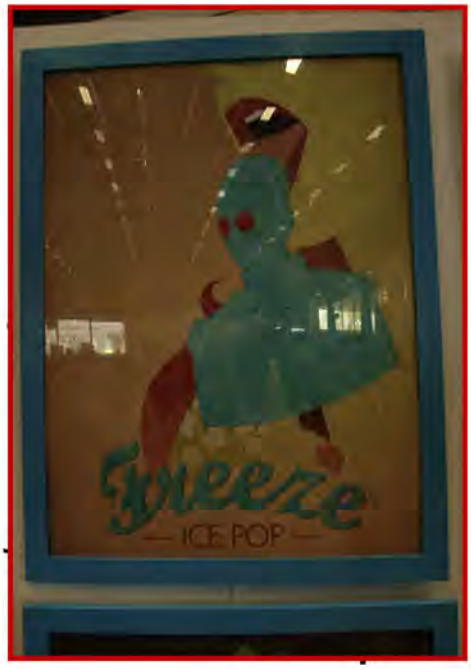
Vous le savez, l'Art To play est l'un des festivals qui met en avant les talents de différents artistes et cette année, nous avons eu deux coups de cœur. Premièrement, il s'agit de TechArtGeek, spécialiste en paper toys, mangas, comics et culture urbaine. Dans leurs rangs, il y avait les œuvres d'un certain Oskunk dont l'interview se cache dans l'un de nos Retrogeek Mag. En tout cas, l'équipe présente sur le stand était super sympa et les mecs ne se prenaient pas la tête.

Les gars de Chaud Nem Jump nous ont aussi tapé dans l'œil ! Autant le titre faisant référence aux ouvrages Shonen Jump nous a fait hurler de rire autant leur talent, lui, nous a laissés sans voix. Adeptes de baston, humour from the '90's et des classiques du manga Shonen, vous y trouverez votre bonheur.

Marcus était une nouvelle fois présent pour cette édition, il était accompagné des SaturdayMan.

Le premier est un ex-journaliste devenu à présent performeur pour le plaisir de ses nombreux fans qui ont été l'affronter sur scène à, notamment, Soul Calibur V alors que les seconds, sont des sentai de la fête que l'on peut retrouver dans leur Web série. De quoi en prendre plein la gueule et surtout les yeux grâce Force Sex qui aura fait grimper la température chez les mâles en rut !





Autres guests venues du Japon, les Loverin Tamburin était également de la partie. Groupe de J-POP spécialiste des génériques comme Disgaea, Nanatsuiro drops, ce dernier transporte son univers musical par des covers issus de la Japanimation.

L'art To Play 3 s'est une nouvelle fois articulé autour de deux différents pans de la culture gaming. 3Hit Combo proposait ses bornes en freeplay malgré des potards pas toujours bien réglés donnant parfois un écran juste dégueulasse ! N'est-ce pas Virtua Tennis 2 ! Ce qui n'a pas empêché Mr H de fusiller tout le monde avec son Kafelnikov setup 3 pintes de grim dans l'estomac. Néanmoins, les bornes présentes faisaient vraiment plaisir, avec des dédiées proposant du shoot, de la course et de la castagne, que demander plus ? Pix'n Joy, quant à eux proposaient leurs tournois de versus fighting que ce soit sur Kof XIII, Tekken 6, Marvel 3, Street IV ou 2X. L'asso' VSFF était bien évidement présente pour la gestion de ces derniers sans oublier leurs joueurs de grande qualité !

Vous alliez également retrouver l'espace de l'asso' AJFJ sur ces deux jours. Dans ce dernier, comme pour le Wasabi, c'est la culture japonaise traditionnelle qui primes. Avec jeux, origami et autres joyeusetés nippones qui sont présentés. Il faut aussi évoquer Akita Home, qui œuvre pour la cause animale et plus particulièrement Akita inu. Ces derniers sont des chiens japonais qui, malheureusement, sont très souvent mal traités par leurs propriétaires français, Akita Home cherche donc à offrir à ces animaux une nouvelle vie des plus agréables.

Dans un tout autre registre, il est temps de parler de Bulle Japon qui est présent depuis le tout premier Art to Play. Le petit groupe, en plus de proposer du Karaoké, ce qui n'est pas toujours plaisant à la vue de certaines presta' complètement catastrophiques, s'offre l'envie de jouer sur la corde sensible des festivaliers en leur proposant des quizz issus de D.A. du passé. Il faut aussi savoir que cet espace proposait des activités en continu de l'ouverture à la fermeture des portes du parc des expositions.

La 501ème, fidèles adorateurs de l'univers Star Wars, était en faction dans les allées de l'Art to Play.
C'était l'occasion de voir du goodies assez plaisant, des mecs plutôt bien cosplayés et s'éloigner l'espace de quelques mètres, du fatras japonais.
Pour cette troisième année, l'Art to Play fait une nouvelle fois plus fort en prenant soin de se souvenir des erreurs du passé.
Le contenu est plutôt exhaustif, le public répond présent, affirmant ainsi qu'un event de cet envergure manquait en Pays de Loire.

À un moment où bon nombre semble vouloir boycoter la Japan Expo, l'Art to Play dispose d'une réelle opportunité pour s'ancrer dans le paysage des conventions japonaises. En espérant qu'il ne cède pas à l'appel du pied des youtubers qui vont avoir besoin de trouver une nouvelle source financière. Ce salon risque, à condition de continuer sa mutation de la meilleure manière qui soit, d'être l'évènement culturel de l'année à ne pas rater.

RGM : Est-ce que tu peux te présenter rapidement pour les personnes qui ne te connaissent pas ?

Florent Lecoanet : *Eh bien je suis Florent Lecoanet, j'ai 29 ans et j'habite à Rennes. Je suis quadruple champion du monde (2009-2010-2011-2013) de Super Mario Kart. Mon pseudo est Neo car j'étais un grand fan de la saga Matrix, et notamment de son héros, quand j'ai découvert l'existence de la communauté SMK et de son championnat annuel en 2005.*

RGM : Pourquoi as-tu commencé à travailler un titre comme SMK ?

Florent Lecoanet : *Disons que c'est un peu un amour d'enfance. J'ai énormément joué à ce jeu quand il est sorti à l'époque et que j'étais encore un gamin, durant les années 1994-1995. Je jouais occasionnellement avec mon frère ou avec des potes, mais surtout en solo en fait. Je m'entraînais même tout seul en Battle Mode, en plaçant le joueur 2 dans des positions variées sur la map 1, en essayant de le shooter de différentes manières à la carapace ou à la banane.*

RGM : Quel a été le déclic qui t'a décidé à t'investir sur SMK ?

Florent Lecoanet : *C'est vraiment le fruit du hasard ! Début 2005, un pote m'invite à venir chez lui un soir pour jouer à la Game Cube, et là il sort Mario Kart : Double Dash. Immédiatement, gros kif et grosse addiction. Le lendemain matin, j'avais acheté la console et le jeu. C'est en allant voir sur le net 3 mois plus tard ce que valaient mes chronos à MKDD que je suis tombé par hasard sur un lien faisant la pub du championnat de France 2005 de Super Mario Kart. Je me suis tout de suite dit : « Il FAUT que je participe à ce truc ! ». Bien entendu, ma science du pilotage relevait à l'époque davantage de la conduite de Robert, sortant sa R19 une fois par an pour aller en vacances dans un camping 2 étoiles au Cap d'Agde, que de celle de Stirling Moss dans le Raidillon de l'Eau Rouge à Spa-Francorchamps, et j'ai pris des branlées monumentales contre les cadors de l'époque. Mais j'ai aussi vu des techniques dont je ne soupçonnais même pas l'existence, et qui m'ont fait totalement redécouvrir le jeu ! Ça a été une semaine vraiment magique, et j'y ai découvert à la fois une communauté de joueurs super sympas et un championnat au niveau plus relevé que la cuisine créole !*

Le premier Sacre de champion pour Florent se fera en 2009.

RGM : Tu as un temps hebdomadaire pour ton entrainement ?

Florent Lecoanet : *Plus maintenant. Après avoir découvert l'existence du championnat annuel en 2005, je dois avouer que j'étais devenu un gros toxico : il me fallait ma dose quotidienne de SMK, ou presque. En plus, deux des meilleurs joueurs français de l'époque n'étaient pas très éloignés de moi géographiquement, donc on se faisait des sessions d'entraînement bien hardcore assez régulièrement...*

Après avoir été sacré champion de France en 2007 et surtout d'Europe en 2008, j'ai progressivement levé le pied, ne m'accordant que des temps de jeu plus occasionnels. Désormais, je joue seulement lorsque j'en ressens l'envie : il peut m'arriver de ne pas jouer du tout pendant un ou deux mois, tout comme de passer quelques soirées entières d'affilée sur le jeu. Le seul entraînement que je planifie réellement est celui qui précède le championnat chaque année : deux ou trois semaines avant l'événement, je me programme généralement des plages-horaires quotidiennes avec des objectifs spécifiques à atteindre, afin d'être à mon meilleur niveau le jour J.

RGM : Joues-tu également à haut niveau à d'autres titres ?

Florent Lecoanet : *Pas vraiment. On peut même dire que je suis un peu à l'opposé de l'image du champion traditionnel de jeux vidéos, le style de lascar ultra doué dans plein de jeux différents, genre KartSeven. J'ai quand même une trentaine de records du monde en contre-la-montre à Micro Machines V4 (PS2/PSP/PC) actuellement, ainsi qu'un speedrun pas dégueux à Super Mario Bros (NES) en 5 minutes et 16 secondes.*

RGM : Grâce à la médiatisation actuelle de l'e-sport, penses-tu que la communauté de SMK peut prendre de l'ampleur et aspirer à de plus gros events ?

Florent Lecoanet : *Je l'espère de tout cœur. Il est vrai que la communauté de SMK est pour l'instant relativement restreinte, et composée surtout d'un petit noyau dur cosmopolite de passionnés nostalgiques du jeu. Cependant, le championnat du monde 2013 a été diffusé en livestream sur Twitch TV, et on a pu mesurer l'engouement pour une telle retransmission, bien que cela ait été programmé au dernier moment et qu'il n'y ait quasiment pas eu de publicité autour de ça en amont. En 2014, il est d'ores-et-déjà acquis que le championnat soit à nouveau livestreamé, et je pense qu'on peut avoir une audience beaucoup plus large. Quant à intégrer de plus gros events, c'est évidemment souhaitable, bien que je ne sache pas du tout dans quelle mesure ce serait faisable.*

RGM : Selon toi, est-ce que tout a été découvert concernant les différents glitches sur SMK ?

Florent Lecoanet : *Chaque année, on se dit : « Bon, là c'est bon les gars, tout a VRAIMENT été découvert. » Et finalement, une nouvelle technique sort de nulle part et révolutionne un peu plus le jeu, ce qui démontre bien toute sa richesse. Pour prendre l'exemple le plus frappant : au départ, il n'existe officiellement aucun boost dans SMK. Rien dans la notice du jeu, rien d'apparent à l'écran, pas de fumée rouge ou bleue comme dans les opus suivants : bref, que dalle, si ce n'est parfois un moteur en surrégime pendant une courte seconde après un long dérapage. Mais au début des années 2000, certains joueurs ont commencé à utiliser ce moment de surrégime du moteur, qui deviendra du coup LE boost classique de* SMK, pour développer de nou-

En 2013, un parcour remarquable pour Florent qui lui vaudra de récupérer son titre de champion perdu en 2012.

velles stratégies. On aurait pu croire que ça allait s'arrêter là, mais ont ensuite été successivement découverts au fil des ans le Long Boost (LB), le Super Long Boost (SLB), le Super Super Long Boost (SSLB), l'Infinity Boost (IB), le Flat Boost (FB), etc. Donc je ne m'avancerai certainement pas à dire qu'il n'existe plus rien à trouver !

RGM : Est-il aussi possible de trouver de nouveaux passages afin de gagner encore du temps sur les différents records actuels ?

Florent Lecoanet : *En Time Trial, il est à peu près certain que les records du monde sont complètement optimisés au niveau des trajectoires à utiliser, dans la mesure où c'est du contre-la-montre à l'état pur, sans items à utiliser. Là où il reste encore une certaine marge de progression pour inventer de nouvelles stratégies et découvrir de nouveaux raccourcis, c'est dans le mode Grand Prix : il existe des tas d'éléments qui font qu'on peut prendre des shortcuts à la limite du tolérable et faire un tour en moins de 5 secondes, là où il en faut 15 en Time Trial. La vitesse plus élevée (150cc en GP, contre 100cc en TT) et les items (champignon, plume, étoile) permettent de prendre des raccourcis incroyables. Grâce à certaines techniques très avancées, notamment le fameux Long Boost, on peut même parfois utiliser les persos gérés par l'intelligence artificielle du jeu, voire les objets qu'ils lancent sur la piste, pour optimiser certaines stratégies et gratter ainsi quelques centièmes de seconde supplémentaires.*

RGM : On peut facilement te considérer comme l'un des meilleurs joueurs au monde de SMK mais disposes-tu de failles sur certains circuits ? Ou peut-être un rival ?

Florent Lecoanet : *Il y a bien entendu des circuits que j'affectionne un peu moins que d'autres (BC3, MC4, VL2 par exemple). Mais dans l'ensemble, les top players maîtrisent quasi parfaitement l'ensemble des circuits sous tous leurs aspects : on ne peut donc vraiment pas parler de « failles » ici, ce sont plutôt de simples préférences pour telle ou telle course. En revanche, il faut encore que je m'améliore en Battle Mode : j'y échoue régulièrement en demi-finales depuis quelques années, là où j'atteins quasi systématiquement la finale dans les 3 modes course. Concernant mes rivaux, celui qui me pose le plus de problèmes depuis 5 ou 6 ans est évidemment le Britannique Sami Çetin : c'est d'ailleurs lui qui m'a détrôné au championnat du monde 2012. Heureusement, j'ai pris ma revanche en 2013... Sinon, j'ai pas non plus un super ratio de victoires contre un joueur suisse, Cédric Leutwyler: hmm, niveau conduite, il ne fait pas forcément d'étincelles, mais*

c'est une vraie pute au niveau de la stratégie. Plus roublard, tu meurs : le genre de gars qui aurait vendu du beurre aux Allemands, tu vois...

RGM : Généralement, comment te prépares-tu pour un gros tournoi ? Tu as peut-être des petites habitudes qui te portent chance ?

Florent Lecoanet : *J'essaie déjà de dormir correctement, pour être au mieux physiquement et avoir le cerveau bien reposé.*

Il faut savoir que le championnat du monde dure 4 jours entiers (un jour par mode), et que ceux qui atteignent les finales jouent de 14h à 2h du matin en moyenne, avec relativement peu de temps de pause.

Donc c'est assez éprouvant, et il est important de savoir gérer ça. Sinon, comme je le disais plus tôt, je me planifie généralement un petit entraînement quotidien avec des objectifs spécifiques, quelques jours en amont du tournoi.

Et j'ai aussi quelques fringues un peu fétiches que je porte lors des matchs, genre des T-shirt de Federer, à qui il paraît que je ressemble un peu !

RGM : Il y a des moments que tu regrettes dans ta carrière ? Une défaite que tu aurais pu éviter ou des tournois auxquels tu n'as pas pu participer ?

Florent Lecoanet : *J'aurais bien aimé participer aux championnats de France de 2002 à 2004, mais je ne connaissais pas leur existence à l'époque. Sinon, il y a effectivement deux ou trois défaites en finale où je peux avoir des regrets. Je pense surtout à la finale de Match Race en 2009, où je perds 11-10 en ayant été objectivement très malchanceux vu que mon adversaire y a obtenu 5 éclairs. Mais c'est le lot de tout joueur de haut niveau que de devoir surmonter des coups durs. Et il m'est aussi arrivé d'être bien verni en certaines circonstances, donc dans l'absolu c'est mérité !*

RGM : Si tu devais retenir ne serait-ce qu'un moment concernant SMK, ça serait lequel ?

Florent Lecoanet : *Ma victoire lors du premier championnat du monde SMK, organisé en 2009. Emotionnellement, c'était vraiment très fort, surtout qu'il a fallu que je réalise un gros come-back pour revenir, après* avoir perdu en finale des deux *premiers modes dans des conditions psychologiquement difficiles. A l'arrivée, je m'impose avec 51 points d'avance (sur presque 9000 en tout), soit l'équivalent de moins d'une victoire en poules. C'est dire à quel point ça a été serré jusqu'au bout !*

RGM : D'ailleurs comment vois-tu l'évolution de la licence Mario Kart ? Ton niveau est aussi bon que sur SMK ?

Florent Lecoanet : *Pas du tout ! Mario Kart Super Circuit (GBA) est le seul autre Mario Kart où je me défends pas trop mal, puisque je dois être à peu près dans le top 30 mondial en Time Trial. Pour le reste, j'adore MKDD, même si mon niveau y est très moyen. Et j'ai malheureusement peu joué aux autres opus. En tout cas, bien que la licence ait largement évolué depuis SMK et que les nouveaux Mario Kart n'aient plus rien à voir avec l'original ou presque, en termes de gameplay, je dois dire que je prends toujours du plaisir à jouer dessus lorsque l'occasion se présente, et ma foi c'est bien l'essentiel !*

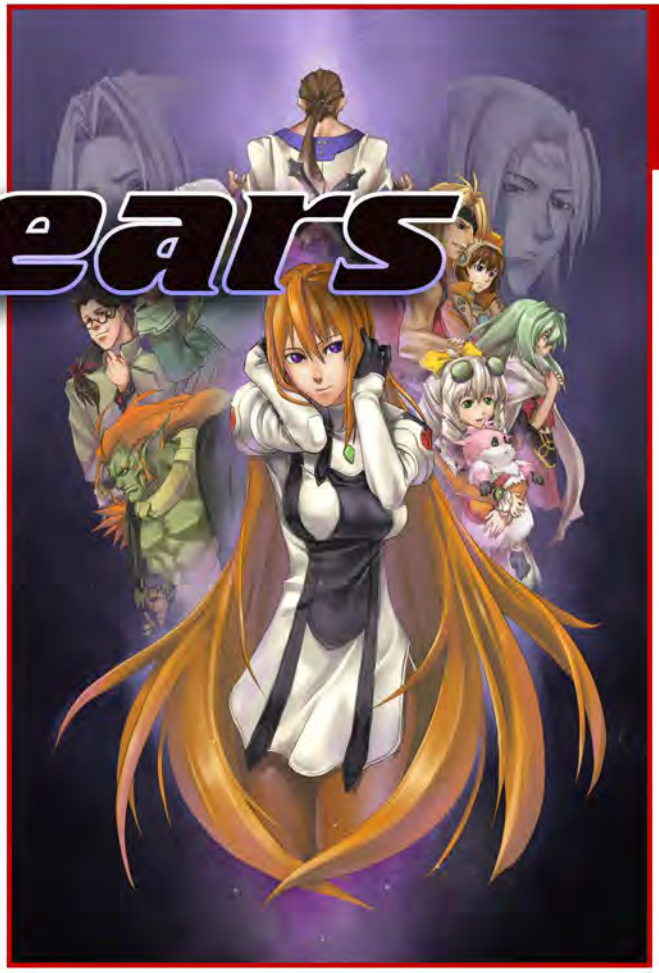
RGM : Un mot pour la fin ?

Florent Lecoanet : *Oui ! Le prochain championnat du monde SMK aura lieu à La Suze-sur-Sarthe du 12 au 16 août 2014. Les inscriptions sont d'ores-et-déjà ouvertes sur notre site: ffsmk.org. J'invite tous les passionnés du jeu à venir nous rejoindre durant ces quelques jours. Il faut savoir qu'il n'y a pas que des top players à ce championnat : certains joueurs ont un niveau très modeste mais viennent pour défier les champions internationaux pendant les phases de poule, découvrir les faces cachées du jeu, profiter de l'ambiance, rencontrer des gens sympas, et aussi jouer à d'autres titres. Venez nombreux ! Keep on karting.*

Retrouvez le site officiel de SMK et toute l'actualité du titre à l'adresse suivante : www.ffsmk.org

PODIUM 2013

Xenogears



Cette année, Xenogears fête ses 15 ans. Quinze longues années où ce RPG d'exception a été décrié, puis adulé, puis de nouveau décrié pour enfin resté dans le top des classiques du J-RPG.

Puisqu'on est un mag de retrogaming et qu'on en avait pas encore parlé, autant marquer le coup pour cette date anniversaire. On vous propose donc un dossier Xenogears conséquent pour ce dixième volume du mag.

On passera d'abord en revue l'histoire "politique" qui a entouré le soft tout en faisant le portrait du mec-à-penser à l'origine du soft, puis on parlera en profondeur de son scénario et de toutes les histoires sous-jacentes qui l'accompagnent.

Plusieurs réflexions personnelles porteront ensuite sur les aspects historiques, religieux et philosophiques qui font la richesse de Xenogears.

Une attention toute particulière sera également apportée aux musiques qui escortent le jeu et à son compositeur principal. Enfin, le jeu sera testé avec l'œil le moins objectif qui soit mais nous finirons le dossier sur un débat qui prendra en compte l'avis de plusieurs acteurs de la scène vidéoludique : Xenogears, est-ce de la merde, ou pas ?

#56 Takahashi
#58 De l'origine de l'Espece
#64 Xenogears & Religion
#76 Psychogears
#86 XenO.S.T
#94 Gearsview

高橋 哲哉

TETSUYA TAKAHASHI
BIRTHDATE : 18/11/1966
BIRTHPLACE : SHIZUOKA PREFECTURE (JAPAN)
NOTABLE PROJECTS : DRAGON SLAYER, FINAL FANTASY IV, ROMANCING SAGA, FINAL FANTASY V, SECRET OF MANA, FINAL FANTASY VI, FRONT MISSION, CHRONO TRIGGER, SEIKEN DENSETSU 3, FINAL FANTASY VII, XENOGEARS/SAGA

199X, Japon. Dans les bureaux de Squaresoft. Un employé, Mr Takahashi Tetsuya propose aux directeurs de Square un scénario gigantesque dont l'exploitation en jeu demanderait 6 volumes.
Square laisse la possibilité à ce petit homme de réaliser son rêve.
Après moult péripéties le jeu voit le jour en 1998.
Il s'agira alors du cinquième opus qui d'après les têtes pensantes de Square serait le plus à même à faire apprécier la série, Xenogears est né, un RPG raté...selon son créateur.
Son créateur, Tetsuya Takahashi, est né le 18 novembre 1966 dans la préfecture de Shizuoka, au Japon bien évidemment, et on ne sait pas grand-chose sur sa jeunesse qui semblait remplie de compétitions en tout genre (aaah le système scolaire japonais), hormis le fait qu'il ait bien entendu passé du temps à étudier la philosophie et la science des religions, on reviendra là-dessus.
Un long chemin, parsemé d'embûches, a été parcouru avant que celui que les occidentaux surnomment 'Hashi devienne ce "génie" tel qu'il est caractérisé dans le Xenosaga -Official Design Materials-.
Il débuta dans l'industrie du jeu vidéo tout d'abord chez Nihon Falcom (YS, Legend of Heroes) en tant que graphiste mais arriva très vite chez Square afin de travailler sur la série Final Fantasy (à partir de l'épisode IV). C'est à cette époque qu'en 1995, il épousa Kaori Tanaka, connue sous le nom de Soraya Saga, avec laquelle il travaillait. La légende veut que le couple proposa à Square un scénario pour FFVII qui avait alors été jugé trop evil et compliqué pour la série phare de Square. Néanmoins les têtes pensantes de la firme laissèrent leur chance au couple de développer leur propre projet sur la base de cette idée, le projet Xenogears.
Xenogears est un jeu qui a eu du mal à faire sa place, déjà en ce qui concerne la naissance de l'idée. C'était une lutte quasi quotidienne entre un Takahashi revenant sans arrêt avec des nouvelles idées et des financeurs poussés à bout par un créateur trop gourmand. Si bien qu'à la fin de la simple création de la base du projet, Takahashi

nous contera qu'il avait l'impression que moins d'un tiers de son idée originale n'avait été retenu. Il proposa alors à Square d'en faire une série, ce qui lui permettrait de s'exprimer entièrement. Square accepta à demi-mesure, proposant à 'Hashi de le laisser faire une suite à son opus que si celui-ci se vend à plus d'un million d'exemplaires.

Si aujourd'hui on estime que le jeu s'est vendu à plus de 1 460 000 copies -consoles virtuelles non incluses-, sa sortie première sur PSX n'atteindra que difficilement les 890 000 exemplaires au Japon, laissant notre jeune créateur âgé d'une trentaine d'années sur la touche.

Développer Xenogears était également une baston continuelle avec une équipe technique poussée à bout, épuisée et épurée. Néanmoins, Takahashi avait ce talent de faire sentir à sa team qu'elle était réellement une part intégrante du projet. Ainsi en 1999, quand Takahashi décida de quitter Square, afin de réaliser sa saga Xenogears, la plupart des personnes impliquées dans cet opus le suivirent. Ainsi est née Monolith Soft et à sa suite Xenosaga. Hirohide Sugiura (Tobal 2, Ehrgeiz, Baten Kaitos) deviendra son producteur, et aura réussi à convaincre les financeurs et Namco d'investir dans le projet.

Loin d'avoir fait l'unanimité avec son premier épisode, Takahashi se retira progressivement de la saga des Xeno afin de donner du sang neuf à la série, pour finir comme simple superviseur sur l'excellent épisode III, qui reste à ce jour un des meilleurs RPG de la PS2.

– Tetsuya Takahashi :

"Si vous voulez faire un simple jeu, cela signifie que fondamentalement vous avez besoin de passer deux ou trois ans de votre vie dessus. Cependant, avec le monde que nous essayons de montrer ici, c'est vraiment loin d'être assez. Avec l'Episode I, nous avons seulement réussi à montrer environ 20% du tableau... et, bien sûr, je reviens toujours avec de nouvelles choses que je veux présenter en plein milieu du développement. Il faudrait probablement des décennies pour tout finir si ça continue comme ça. C'est pourquoi je suis à la position où je suis maintenant. Je peux travailler sur la présentation du monde de Xenosaga de toutes sortes de façons différentes, sans entrave par la direction ou toute autre chose qui n'a pas à voir avec la création."

(Famitsu Episode II Interview, 2003)

Le nouveau directeur en charge de Xenosaga voulu redonner un coup de jeune à la série, la rendant plus accessible et dénaturant le script original de Takahashi. Ce dernier décida alors d'arrêter la série à l'Episode III en 2006, pour le plus grand courroux des fans.

Féru de cinéma, Takahashi n'a jamais voulu dériver sa série sur un autre support plus cinématographique et a toujours désiré garder un style d'expression présentant une frontière très mince entre le jeux-vidéo et le film, histoire de n'avoir ni les limites de l'un ni de l'autre. Et il le prouvera bien honorablement quelques années plus tard en reprenant la tête de Monolith Soft en se targuant de sortir tout simplement le meilleur RPG de la dernière gen' : Xenoblade. On vous en parlera dans 10 ans quand il sera devenu rétro, promis. Chercher un lien entre Xenogears, Xenosaga et Xenoblade ou même encore sans doute le projet X dont on attend des nouvelles depuis le dernier E3 est futile. Chaque génération a été touchée à sa façon par la vision du maître, inutile de chercher des liens qui n'existent que dans leurs références.

Au final quand on regarde en arrière, on peut dire que Takahashi a su insuffler dans ses jeux sa façon de voir le monde, ses inspirations mais aussi ses passions comme les mecha, la philosophie, la symbolique religieuse, la psychologie etc. laissant derrière lui des équipes fatiguées devant l'énorme effort accompli. Effort dont l'origine-même va suivre dans ces pages.

De l'origine de l'Espèce

"Attention chérie, ça va spoiler à mort dans cette partie."

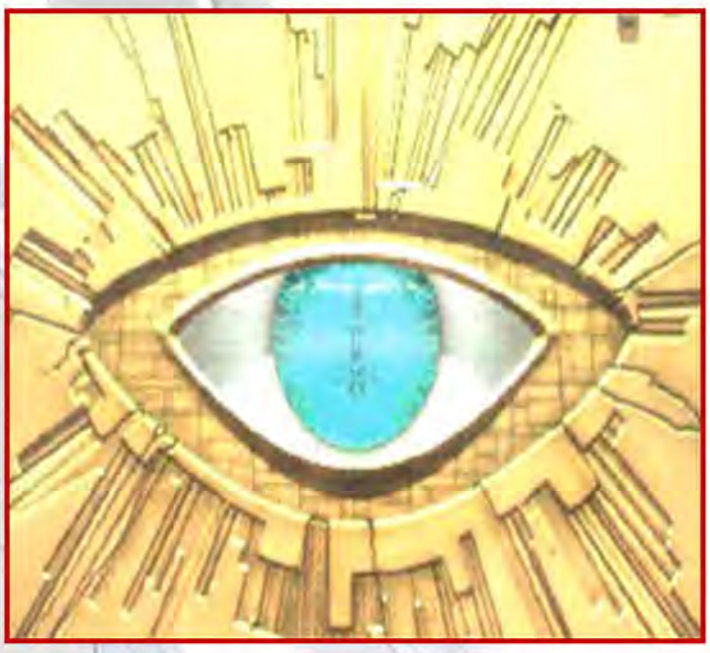
Il est de connaissance populaire et désormais établie que Xenogears représente le cinquième épisode d'une saga qui n'aura jamais vu le jour. Puisque Xenogears arrive en cinquième position malgré sa richesse scénaristique et sa profondeur d'action, le joueur peut alors se demander jusqu'où va l'immensité de l'œuvre intégrale.

Peu d'informations filtrent au travers d'une partie de Xenogears en ce qui concerne les événements précédant le jeu et ce, malgré les nombreux flash-back qui inondent pourtant celui-ci. La seule solution qui s'est offerte aux joueurs les plus curieux de ces dernières années est la parution du « Perfect Works », sorte d'Artbook très détaillé et informatif sur ce qui entoure le mystère Xenogears. Autant vous prévenir tout de suite, sans la lecture du Perfect Works, vous ne savez rien sur le monde qui nimbe Xenogears.

On vous propose ici non pas de réécrire Perfect Works mais simplement de vous résumer quelque-peu les événements principaux qui dirigent la saga jusqu'au très occulte sixième épisode.

L'univers Xenogears se cantonne principalement à une seule planète non nommée, celle sur laquelle le joueur évolue. Son histoire se déroule sur environ 15 000 ans, depuis l'émergence de l'espèce humaine jusqu'à... Jusqu'à on n'en sait rien. La seule chose que l'on sache est que ces 15 000 années étaient initialement étalées sur une hexalogie aujourd'hui disparue. L'épisode V, Xenogears, résume quelque-peu les idées principales des quatre jeux qui auraient dû le précéder, et ainsi le faisons-nous.

L'épisode I devait se dérouler de 15 000 à 10 000 ans avant les événements qui occurrent dans Xenogears. L'humanité terrienne cherche une nouvelle planète refuge, pour une raison très obscure. Est-ce le réchauffement climatique, la surpopulation, la connerie humaine ? Nous éviterons de conclure en se basant sur les infos connues dans Xenosaga mais on peut très facilement imaginer comment ça peut devenir la merde sur notre belle Terre. Toujours est-il qu'une nouvelle terre d'accueil a été trouvée et sera appelée « Neo Jerusalem ». Après avoir colonisé cette planète, l'humanité est toujours aussi conne et avide d'espace. 5 000 ans se passent où on colonise toute la voie lactée, des gouvernements intergalactiques se mettent en place, et bien entendu, des bastons également : c'est la guerre interstellaire.



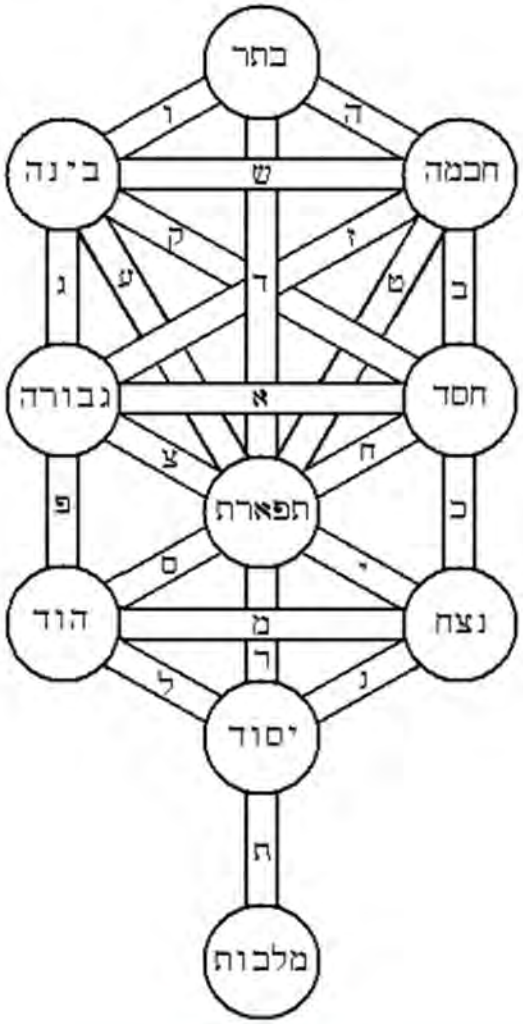
Le premier épisode de Xeno- décrit le déclenchement et la propension de cette guerre et ainsi le développement de "Yahweh", un système d'invasion planétaire, l'Arme Ultime qui puise sa force du Zohar, une relique à l'énergie infinie que l'on pense même à l'origine de la vie sur l'univers, le totem d'un Dieu oublié mais non disparu.

Deus en sera l'IA principale. Le système devient très vite une machine de guerre infernale que l'humanité n'arrive plus à contrôler et la Fédération de la Galaxie décide de s'en débarrasser en le désossant et en l'envoyant sur une autre planète au travers de l'Eldridge, un énorme vaisseau migrant de 270 km. Deus en décidera autrement et en adviendra les événements que vous pouvez voir dans l'intro de Xenogears, tout ce beau monde s'explose donc sur la planète avoisinante.

Il n'y avait qu'un seul survivant de l'Eldridge, Abel ou le premier contact, en raison de son contact avec la Wave Existence, sorte de Dieu alternatif qui se libéra de Deus et du Zohar via les branches de l'arbre séphirotique, l'arbre kabbalistique de la Vie, une image de l'univers que Dieu habite et imprègne de son essence, une représentation de la vie divine qui circule à travers toute la création, tout un programme quoi. La tentative du « Zohar modifier », le système censé gérer le Zohar, de répondre au désir désespéré d'Abel de retrouver sa mère lors de la destruction de l'Eldridge a donné lieu à la création d'Elly – la mère. La transmigration, le fait entre autre de faire passer les souvenirs d'un corps à un autre sur des générations, qui joue un rôle central dans l'aventure Xenogears serait rendue possible par cette même Wave Existence, sorte d'énergie spirituelle, lifestream (FF7), Gaïa, ou autre truc de hippie comme vous voulez la nommer. Nous sommes donc 10 000 ans dans le passé et arrivons aux événements prévus dans l'épisode II. L'Eldridge s'est craché, mais l'humanité n'a pas disparu. Deus a été lourdement endommagé et a activé son programme de régénération, ce qui a eu pour effet de créer une nouvelle entité humaine.

Deus a été lourdement endommagé et a activé son programme de régénération, ce qui a eu pour effet de créer une nouvelle entité humaine.

Le processus de reproduction ayant comme but de créer suffisamment de tissu biologique pour réparer Deus donna naissance à Caïn, le premier homme ainsi qu'aux membres du ministère Gazel, à la première incarnation de Miang et aussi la première incarnation de Elly avant de retourner au module de survie Kadomony à partir duquel il a été produit. Le Zohar a quant à lui complètement disparu dans l'asthénosphère ou la mésosphère de la planète d'accueil. Des formes de vies intelligentes commencent à pulluler et l'empereur Caïn devient le fondateur d'une nouvelle humanité qui le vénère alors comme un dieu. Abel est petit à petit rejeté par le système à cause de ses idées non conventionnelles et cherchera alors un nouveau mode de vie, un peu comme un punk qui nique la société. Caïn continue à vouloir restaurer Deus, la raison pour laquelle il a été créé. Ce n'est que plus tard qu'il aura comme projet de libérer l'humanité de l'emprise de Deus. 6 000 ans passent et on arrive à près de 4 000 ans avant Xenogears soit au présupposé épisode III.



La Zeboim civilisation connaît un essor scientifique remarquable. Les avancées technologiques sont époustouflantes mais l'humanité souffre d'une dégénérescence génétique qui a comme résultat la stérilisation progressive de l'espèce. Kim (la première transmigration connue d'Abel), expert en nanotechnologie essaye de dépasser cet obstacle, mais échouera à cause des plans de Miang, l'ater égale evil de Elly.

Amoureux éperdu d'Elly, Kim n'abandonnera pas son rêve de maîtriser la vie et fera naître Emeralda, un pur produit de la nanotechnologie. Il sera sacrifié sur son autel scientifique au même titre qu'Elly mais il aura eu le temps de protéger Emeralda. Cette dernière sera plus tard ravivée par Taura, un des trois Sages de Shevat.

Les années passent et on se retrouve en 500 ans avant Xenogears, lors de l'épisode IV. Le continent d'Ignas joue un rôle central dans cette histoire. Caïn décide que l'humanité a atteint son niveau ultime d'évolution et fonde ainsi Solaris, sorte de Zalem comme dans le manga Gunnm, où vivrait l'élite au détriment de la plèbe. Il s'essaye à un contrôle direct des habitants de la surface mais se heurte à leurs mécontentements ainsi qu'à leur puissance grandissante puisque ceux-ci ont depuis appris à maîtriser l'ether, bref, ils assurent désormais aussi niveau baston.

Ce conflit entre les habitants de Solaris et les habitants de la surface se nommera la grande guerre et est à l'origine de toutes les puissances que l'on connaît dans Xenogears, comme Shevat, Nisan avec la mère Sophia à sa tête (une autre transmigration d'Elly), Aveh, Kislev etc. C'est à cette période également qu'on verra apparaître Zephyr, la troisème reine de Shevat, mais aussi Krelian, Rene et Roni Fatima et Lacan (Abel 3) qui s'allièrent avec Sophia pour combattre Solaris.

Un complot de fdp entre Shevat et Solaris aura lieu afin de stopper la guerre en train d'épuiser les ressources des deux côtés. Son résultat sera la mort de Sophia, véritable entité déifiée alors par ses paires de la surface, et surtout l'amante de Lacan, qui ne supportera pas sa mort. Ayant appris l'existence du Zohar et une partie de ses fonctionnalités, grâce à Miang qui souhaite faire un reset chez l'espèce humaine et se servir du désespoir d'Abel, qui a récemment pété un plomb, ce dernier va refaire un « contact » avec le Zohar. Face à son sentiment d'impuissance à sauver Sophia, sa volonté de puissance face au Zohar aura pour effet d'ériger l'existence de Grahf. Grahf étant à proprement dit le contact, sa volonté fit sortir les « Diabolos corps », des armes issues de Deus. La soif de Grahf en matière de destruction amena les Diabolos corps à annihiler plus de 98% de la population humaine, c'est ce qu'on connaît aujourd'hui sous le nom de « Day of Collapse », le jour de l'effondrement, celui qui mit définitivement fin à la guerre. Pour éviter à Shevat cette destruction, le palais se sépare de la surface et s'enfuit vers le ciel avec Zephyr et les « Elders » (les aînés, les vieux reloux et perfides). Rene et Roni Fatima démonteront les Diabolos Corps grâce à leurs Omnigears, mais Rene meurt en protégeant Roni. Ensuite les nations commencèrent un processus de restauration avec seulement les 1% de la population restés intacte. Roni Fatima, à cette époque, fonde le royaume de Aveh et Krelian disparaît on ne sait où. Quoi, si, moi je sais, sur Solaris.

I AM ALPHA AND OMEGA, THE BEGINNING AND THE END, THE FIRST AND THE LAST.

Présentement, nous arrivons à l'épisode V, celui que tout le monde connaît, le seul d'ailleurs qu'on connaisse. Fei est le héros principal de cet opus et pour faire original c'est encore une transmigration d' Abel.
En lui habite trois personnalités différentes, et on va en parler dans les pages qui vont suivre. Toujours est-il qu'une d'entre elles, Id, est un peu la version Fei de Grahf, avec son lot de soif de destruction mais surtout un pouvoir incommensurable.
Ceci dit on va s'arrêter là pour la partie scénaristique de Xenogears, car à part spoiler encore plus, peu de choses peuvent être racontées. Xenogears c'est surtout un jeu à vivre, très peu une simple histoire à survoler.

Xenogears marque la fin d'un cycle, la fin même d'un peu tout ce qui a été mis en place ces 15 000 dernières années. Ainsi peu d'informations sont connues en ce qui concerne l'épisode VI.
En effet, la fin de Xenogears paraît sans équivoque et surtout propose une belle conclusion. Ce que l'on sait reste que l'épisode VI devait prendre essor peu de temps après la fin du V et devait marquer l'ultime fin de la saga.
On peut imaginer que cet épisode aurait pu répondre aux questions primordiales que se poseraient n'importe-quel joueur : qu'est-ce que le zohar, pourquoi les humains ont dû quitter la Terre, est-ce que Dieu existe, tu prends le périph' pour rentrer le soir ou bien les petites routes de campagnes, tout ça quoi.
On ne le saura jamais et en aucun cas Xeno-saga répondra à toutes ces questions, la xeno-saga n'étant qu'un reboot de la saga Xenogears.
Le seul moyen aujourd'hui d'avoir plus d'info c'est de lire le Perfect Works, ce que je vous invite à faire, ou alors faire un don de plusieurs milliards d'euros à Monolith Soft en leur demandant de refaire les six épisodes comme ils devaient l'être à l'origine.

Nous n'avons plus que nos yeux pour pleurer, mais heureusement suffisamment de matière pour rêver.

"I am Alpha and Omega the Beginning and the End the First and the Last." (Révélations 22:13, KJV)

Comment passer à côté de la toute première phrase de Xenogears, une citation de la Bible (nouveau testament) qui apparaît dès les premières secondes du jeu ?
Xenogears est un jeu très marqué par son aspect religieux quasi constant et il suffit d'y jouer quelques heures pour s'en rendre compte.
Posons-nous maintenant la question de comment et pourquoi la religion est le pilier central sur lequel se pose toute l'intrigue de Xenogears.

Pour se faire il faut revenir quelques années auparavant, et retrouver notre jeune Takahashi en pleine crise existentielle. En effet, notre compère développa progressivement un intérêt pour les religions après avoir eu de vagues doutes à la suite d'une discussion avec un prêtre en chef d'un temple Bouddhiste voisin de sa maison d'enfance lors d'un meeting sur « Qu'est-ce que la religion ? ».

Comme le dira mieux Takahashi :

« Il y a plein de différentes religions avec de nombreux adhérents. Ces gens apportent un biais idéologique.
Le statu quo est d'ignorer ce biais, mais depuis que j'ai été étudiant, je n'ai jamais pu être satisfait par cette réponse ».
- Tetsuya Takahashi (Xenosaga Official Design Materials)

Et il suffit d'ouvrir les yeux pour convenir qu'en matière de religion, chacun voit clairement midi à sa porte.
Face à l'intérêt croissant de Takahashi envers cette idée d'une religion auto-adaptative, il n'est pas étonnant de voir apparaître cet aspect dans Xenogears.
Gardons bien à l'esprit que Xenogears est en grande partie une œuvre auto-passion-biographique de Takahashi, le maître étant connu pour incorporer avec plaisir toutes ses aspirations de vie. Mais comment se déclare la religion dans Xenogears ?

Le jeu regorge de références en tout genre sur différentes religions, principalement le judaïsme et le christianisme, certaines sont plus obvious que d'autres, plus directes et moins sous-entendues, et s'il serait impossible de vous les conter toutes dans les pages d'un Retrogeek Mag.
Concentrons-nous donc sur les plus percutantes.

Clairement, Xenogears s'attaque à Dieu et à la religion, l'intrigue principale étant de tuer Dieu. Deus, qui signifie Dieu en latin, sera d'ailleurs l'ultime ennemi de nos protagonistes. Il sera accompagné par ses séraphins lors d'une apocalypse finale visant à ramener l'individu humain à lui-même.
Pour revenir aux premières phrases du jeu : « *I am Alpha and Omega, the Beginning and the End, the First and the Last* », se référant à Deus.
Dans le monde de Xenogears, l'espèce humaine et Deus ne font à l'origine qu'un, le système d'IA Deus n'hésitant d'ailleurs pas à rappeler à lui sa partie humaine au bout d'un moment dans le jeu, un peu comme l'idée chrétienne de retourner vers Dieu après la vie qu'il nous a pourtant donnée.

Caïn est le premier Homme dans l'histoire de Xenogears et aussi l'empereur de tout ce qui suivra. D'après l'ancien testament, Caïn est le premier meurtrier de l'histoire de l'humanité, et il sera puni par Dieu en conséquence. Dans Xenogears, Caïn ne semble pas souhaiter la résurrection de Deus mais on peut se demander s'il en aurait été le cas dans les épisodes précédents.

CAIN MURDERING ABEL
SIGNED BY VERGARA, XIXE S.

Toujours est-il qu'il « juge » les humains via un regard extérieur qu'est Citan et en décidera leur libération. Krelian le supprimera pour cette raison. Dans la Bible, Caïn reçu comme punition l'impossibilité de travailler la terre comme il en avait le talent et le parallélisme avec Xenogears peut-être facilement établi. Caïn est venu au monde pour restaurer le système Deus, mais maudit de son état, il ne pourra jamais mener à bien sa mission. C'est pourquoi il doit naturellement libérer l'humanité de son courroux. Caïn semble également se trouver dans une sorte de dimension parallèle, ce qui l'empêche d'avoir un contact direct avec ce qu'il a créé, l'être humain, ce qui va aussi dans le sens des écrits de la Genèse.

Dans cette même Genèse, ce n'est pas un serpent ou Satan qui n'est vraiment responsable de la chute des Hommes, mais bien une connasse...euh, Adam, l'homme lui-même. De la même façon Krelian décida de la chute des Hommes, autrement dit de la résurrection de Deus. Lors de la mort de sa secrète aimée, Sophia, Krelian s'est mis à débattre avec « Dieu », un peu à la manière de Takahashi irl. De cette réflexion plus philosophique que divine, Krelian statua : « Si Dieu n'existe pas, alors je créerai Dieu ! ». Et on retrouve cette divination de Krelian tout au long du jeu jusqu'à la scène finale où Krelian s'envole avec ses ailes d'anges, en allégorie non pas avec les séraphins du système Deus, mais bien d'une réelle salvation. Point très intéressant trouvé sur le net (merci google), le nom de Xenophanes. Ce dernier est un philosophe grecque qui aurait vécu aux alentours de 450 – 500 avant Jean Claude (donc bien avant le nouveau testament). Contrairement au paradigme que Dieu nous aurait fait à son image, ce dernier statufiait ce que Takahashi nous dit plus haut : l'Homme a créé Dieu à son image.
Le système Deus n'est pas Dieu, c'est un dieu créé à l'image des hommes, imparfaits et destructeurs. Le terme Xenogears vient peut-être plus de cette source-ci. Ainsi Krelian ressemble au Messie juif, qui n'est toujours pas arrivé, ayant comme mission divine d'apporter Dieu sur le monde afin de punir les malicieux (- les mutants dans Xenogears) et de sauver les vertueux. Ses partenaires, les six du ministère Gazel représenteraient alors les Nevi'im, les prophètes juifs qui ont écrit dans Joshua, Juges, Samuel (1-2), et Les Rois (1-2). En effet, ils sont toujours en train de scruter l'avenir et de discuter de celui-ci, tels des prophètes.

C'est à la fin du jeu que le judaïsme prend une grosse branlée dans la gueule.
Deus meurt de la main de Fei. Fei est alors transposé dans une dimension alternative et se voit discuter avec une puissance qu'il ne peut ni comprendre ni atteindre, comme s'il rencontrait le « vrai » Dieu, le Dieu des chrétiens. Deus serait un faux dieu et Krelian un faux messie, ainsi l'ancien testament est balayé de la main du nouveau. Autre détail qui appuie cette idée est que Dieu ne peut pas être vu (ou entendu si on pense au film Dogma, mais cantonnons-nous à la Bible) sous peine d'en mourir.

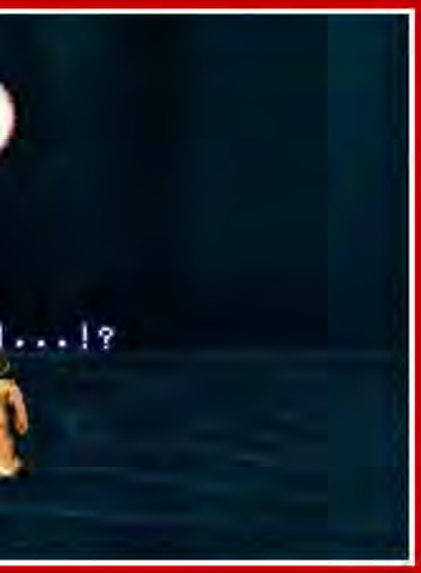
Pourtant Deus est bel et bien visible, ce qui est moins le cas de cette puissance finale, dont le messie semble plus se rapprocher de la personne de Fei. On peut se demander alors le rôle de la Wave Existence, qui semblait alors l'alter égale positif de Deus. D'une manière très personnelle, je la prendrais un peu comme une sorte de pierre philosophale telle qu'on la retrouve dans Valkyrie Profile ou Harry Potter : une source de savoir incommensurable issu d'un pouvoir supérieur, le Zohar. D'ailleurs Grahf dira à Fei des mots que j'ai zappés mais en gros ça fait : « *T'as toujours rien compris malgré ta rencontre avec la Wave Existence ? Tocard* ».

Bien entendu, Xenogears regorge de nombreuses autres références au judaïsme. La tour de Babel par exemple que l'on retrouve dans le jeu est issue du mythe de la tour de Babel de la Bible. Les gens de toutes les nations s'étaient alliés pour créer une tour gigantesque pouvant toucher le ciel. Le Dieu rageux, jaloux et débile de son état dans l'ancien testament a pris ça comme un affront, l'Humanité osant s'approcher de sa sacralité (putain dur). Il donna alors des langues différentes à toutes ses nations. Ne pouvant plus se comprendre entre elles, elles firent que de la merde et la tour s'effondra. Dans Xenogears, ça n'a par contre rien à voir. Les noms des cités principales du jeu, Nisan, Kislev, Shevat, et Aveh sont des noms de mois juifs en vieil hébreux. Les vaisseaux de Deus est appelé Merkava, "le chariot mythique" de la kabbale avec l'arbre séphirotique en guise d'ornementation. Cet arbre, la Wave Existence en parle et indique qu'il s'agit du chemin à emprunter pour devenir un dieu soi-même, bien plus pratique qu'une tour de Babibel.

L'histoire chrétienne a profondément marqué l'histoire de la civilisation que nous connaissons aujourd'hui. Il est très courant de trouver de nombreux symboles chrétiens çà et là dont le plus connu est bien entendu la croix de la cruci-fiction du Christ. Ça ne manquera pas de vous parler tout au long du jeu, soit par le pendentif de la mère de Fei ou même la scène où Fei et ses potes sont accrochés en gears par Krelian sur des croix gigantesques sur la plaine de Golgoda.

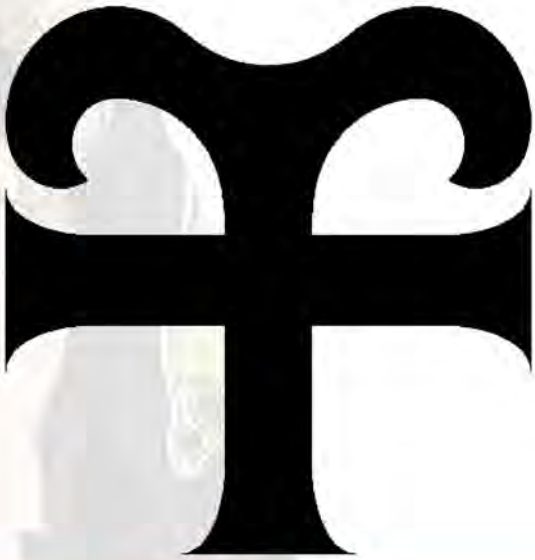
De là à faire l'amalgame avec Golgotha, lieu de crucifixion du Christ, il n'y a qu'un pas. A l'époque de Pilate, la crucifixion était perçue comme la mise à mort la plus dure. D'ailleurs, il est plus qu'évident que Fei peut-être perçu comme le Christ dans Xenogears. Fei, c'est le contact avec une puissance supérieure, celui qui est choisi par Dieu, qui se réincarne à travers les générations.

Sa rencontre avec la Wave Existence (le Saint Esprit) et plus tard avec Dieu (le Père) rappelle l'idée de trinité biblique. Le Dieu de la fin du jeu dira d'ailleurs à Fei : « *Dieu... Certains m'appelleraient comme ça. D'un certains point de vue c'est juste de me percevoir comme tel. Mais en même temps je ne le suis pas. Je... suis aussi une partie de toi.* » ; bref, c'est un peu sans appel là. Cette scène se déroule dans une pièce sans fond, sur un sol d'eau, eau sur laquelle Fei marche. Si ça rappelle pas Jésus ça...



Autre indication biblique, les habitants des hautes classes de Solaris se comparent à des bergers alors que les habitants de la surface en seraient les brebis égarées. Le Ethos, sorte de Vatican de la religion majoritaire du monde de Xenogears – mais aussi contrôlé par Solaris – promet d'apporter la vie éternelle à ses adorateurs.

Mais la vie éternelle telle qu'elle est décrite dans la Bible se trouve d'abord dans la mort, mort qui est souvent le résultat de la venue du « bétail » sur Solaris.
En effet, ces derniers sont soit réduits en esclavage, ou servent pour les tests de Krelian ou carrément envoyés au Food plant, une sorte d'industrie de recyclage de l'individu en denrée alimentaire, comme on la retrouve dans le film « Soleil Vert ».
Les études de Krelian visent à parfaire le Well Project, soit celui de faire revenir l'humanité à Deus afin de le régénérer – marrant que ça s'appelle le projet « puits » d'ailleurs. Autrement dit, de diriger les brebis vers Dieu, un peu comme dans la Bible, mais de manière un peu plus vénère, je l'accorde.



Les deux religions notables de Xenogears sont Nisan, et le Ethos. Tant Nisan ressemble à la partie hippie mais sympa du catholicisme – l'amour, l'entraide, tout ça – tant le Ethos c'est un peu le Vatican qui rackette le monde, une religion basée sur l'argent, le détroussage intellectuel et la destruction du libre arbitre, bref une religion monothéiste de base quoi. Le Ethos est contrôlé secrètement par Solaris et fournit des armes aux deux factions en guerre, un peu sur le modèle d'exportation d'armement américain, afin de continuer de faire du bizz mais surtout de collecter des données pour le Well Project.

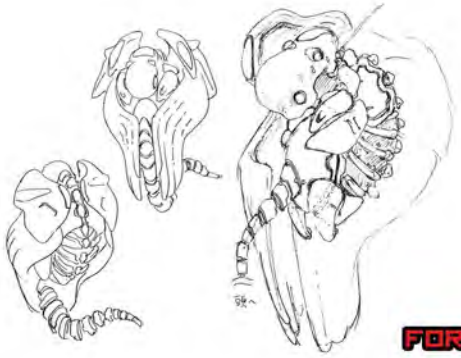
Cette religion emplie d'inquisiteurs a pour but unique de contrôler tous les habitants de la surface, un peu comme les croisades de la bonne époque ; elles nous manquent celles-là, heureusement que les musulmans ont repris le flambeau, sinon on se ferait chier. Nisan est plutôt cool dans l'idée. La représentation centrale de sa cathédrale est lourde de sens. On peut y voir deux anges ailés d'une seule aile chacun (non y'a pas Sephiroth au milieu).
La seule possibilité pour eux de voler vers les cieux est de se tenir la main et de voler ensemble afin de garder la balance : l'entraide.

Une chose percutante est que les anges, que l'on connaît pourtant comme asexués, ressemblent à un homme et une femme. De là à faire le rapprochement avec Elly et Fei, ou plutôt Elly et Abel, il n'y a qu'une fine frontière que j'oserai franchir. L'homme est la graine et représente la force, la femme est le sol sur lequel on peut se reposer, d'après les philosophes grecques. Ces derniers voyaient les dieux comme féminins et masculins. Il n'est pas étonnant alors d'avoir déifiée il y a 500 ans la mère Sophia – nom qui veut dire la sagesse en latin. Sophia et Nisan seront une terre refuge lors de la grande guerre mais la mort de Sophia aura pour effet de démonter le moral étatique et Nisan adoptera une relation neutre avec les autres nations avoisinantes, comme la Suisse. Partant sur cette dualité homme / femme, Fei, le contact représenterait la puissance et Elly, l'anti-type, la variable stable. Sophia et Lacan seront donc les préformes de Elly et Fei formés à travers les transmigrations.
Sophia mourra pour sauver les Hommes, comme Jésus, mais principalement Lacan qu'elle aime plus que tout au monde, comme une mère aime son enfant.

Xenogears ne se cantonne pas aux religions occidentales d'aujourd'hui. De nombreuses aspirations de la mythologie nordique viennent également parsemer le jeu, même si ça reste plus discret.

Elly par exemple ressemble à s'y méprendre à Elli, la déesse du Nord qui est la personnification de la vieillesse dans le Gylfaginning de l'Edda de Snorri écrite par Snorri Sturluson au XIIIe siècle.
Dans le Gylfaginning, Thor, Loki et Thjálfi se rendirent à la résidence d'Útgarða-Loki où ils ont dû prendre part à différents concours. Cependant, tous les concours étaient truqués. Un de ces concours était que Thor devait lutter contre Elli. Cependant, Elli personnifie la vieillesse que personne ne peut battre.
Thor reparti humilié de cet échec et des autres concours échoués. Plus tard, il apprit les subterfuges qui ont été montés contre lui et que ses exploits étaient dignes des plus puissants dieux (merci Wikipedia).
Elli, la vieillesse, Elly l'anti-type qui se transmigre non-stop, vous voyez le lien n'est-ce pas ? Elle doit bien taper dans les 10 000 ans maintenant. Sigurd a aussi le droit à une origine nordique, puisque que Sigurd signifie le « gardien victorieux » et dans Xenogears il protégera Bart, prince déchu de Aveh, et le mènera victorieusement vers la reconquête de son royaume.
Il y a beaucoup d'autres références en ce qui concerne principalement les noms comme l'Yggdrasil par exemple, même si celui-ci n'a absolument rien à voir avec l'arbre de la vie dans Xenogears. Vous pouvez vous amuser à tout retrouver sur le net si vous voulez, mais de notre côté, la flemme.

MARIENKIND
ALSO NOW AS : ZOHAR



DEUS
FORM : ????

Une figure emblématique de Xenogears mais qui est largement sous-estimé dans le jeu, contrairement à son reboot Xenosaga, est le Zohar. Qu'est-ce que le Zohar ? D'où vient-il ? Quel est son but ? Bah on n'en sait absolument rien. Toujours est-il qu'il est le véritable dieu de cette épopée et nous nous devions d'en lâcher mot.

Le mot Zohar vient d'un manuscrit ayant servi à interpréter la Torah, la Bible juive. Un rabbin du nom de Moses De Leon aurait écrit le véritable Zohar au treizième siècle. Son but était de discuter des différents degrés d'interprétation des écrits religieux et pourrait très aisément s'appliquer avec philosophie à la religion musulmane ou chrétienne. Il suppute qu'il y a trois niveaux d'interprétation de la Torah. Il y a d'abord les imbéciles qui prennent l'écrit littéralement alors que les gens plus éclairés regardent plus profondément le sens de ce qui y est dit. Puis il y a ceux qui prennent la Torah dans son ensemble et s'en empreignent, de manière plus spirituelle. Dans Xenogears le Zohar a ce même rôle de pivot intellectuel. Il est à l'origine d'une énorme puissance qui aboutira à Deus et à la Wave Existence. Cette dualité n'est pas sans rappeler celle du corps et de l'esprit. Deus étant le corps qui s'abat sur l'essence et le Wave Existence, l'esprit, qui libère l'entité de l'emprise de Deus. J'vous promets que j'ai arrêté la drogue.

Le zohar est la figure la plus emblématique de la saga Xenogears.

Lors de la rencontre entre Lacan et Krelian dans la cathédrale de Nisan, ce dernier dit à Lacan que le Dieu de Nisan ne peut exister, car comment un Dieu aussi bon pourrait permettre les telles souffrances que vit l'humanité. C'est alors qu'il entreprit de créer Dieu de ses propres mains (et à son image). À ce moment-là, le Dieu de Nisan est plus une vision de l'esprit, la religion de Nisan s'appuie sur Sophia, la « sagesse » comme précédemment souligné, et lorsque Krelian tombera sur les débris de Deus, ce nouveau Dieu qu'il entreprendra de recréer aura un corps bien physique.

On peut aussi avoir cette impression avec Elly, l'esprit, et Miang, le corps.

Ce qui rattrape cette idée de dualité se retrouve également dans la nanotechnologie qui est une métaphore de la religion de Nisan. Dans le passé, Kim et Elly ont utilisé la nanotechnologie pour créer un enfant au sens littéral : Emeralda.

Néanmoins comme dans les préceptes de Nisan, ils ont utilisé un nano-assembleur fusionnant l'ADN d'un homme et d'une femme, bref fusionnant leurs essences en un seul et même archétype, qu'on ne peut admirer que de manière spirituelle bien entendu (ou sous un microscope vachement balaise).

Dans ce cas, la religion prend une forme agréable.

Néanmoins Krelian utilisera la nanotechnologie dans le but de recréer un contact artificiel (Ramsus) afin de se lier à la Wave Existence de manière non naturelle, et surtout utilisant le Dieu de la Science de manière non éthique.

Dans Xenogears, cette idée de fusion est très bien illustrée par les deux anges ailés, qui ne trouveront leur complétude que l'un à partir de l'autre, que Fei avec Elly et Elly avec Fei.

Xenogears est un jeu profondément humaniste. Mais la fusion a plusieurs façades. Vers la fin du jeu Elly et Miang se réunissent pour créer la véritable Miang.

C'est la symbolique de Deus, le corps, qui prend le dessus sur la Wave Existence, l'esprit.

La double personnalité d'Elly telle qu'elle apparait sur la pochette du Perfect Works

D'ailleurs le réveil de Deus a pour intitulé le M Project, le M statuant pour « Malakh », qui veut dire ange en vieil hébreux, mais qui est surtout le nom donné à Jesus dans la Bible lors de son second « réveil ». Le livre de Malachi est le dernier livre de l'ancien testament, ça c'est gratos pour la culture. Une fois que Fei a pris la décision de sauver Elly du joug de Deus, les deux parties – principales - de son âme seront unifiées et il recevra Xenogears. Une fois Deus combattu et déboîté, les gears s'arrêteront de bouger, puisqu'ils tirent leur pouvoir du Zohar. Ce ne sera pas le cas du Xenogears qui est animé par l'âme de Fei aujourd'hui complète. Pour aller encore plus loin dans la fusion, le corps des gears sont nommés Anima, et les Animus en sont les esprits (Anima et Animus représentent le ying et le yang latins). Une fois ces deux réunis, les gears passent au niveau Omnigears et prennent pas mal de points de baston. Bref, Xenogears utilise encore plus profondément la fusion que Dragon Ball Z.

Point noir dans ce tableau, le personnage de Krelian fait encore son rebelle. A la fin du jeu, celui-ci comprend le péché qu'il a commis en ranimant Deus et réalise qu'il a perdu son humanité. Pourtant lors de sa mort présumée, ou de l'interprétation que vous voudrez y donner, Krelian voit deux ailes pousser en son dos, comme précisé précédemment. En regardant en arrière, ceci contredit fortement le précepte de Nisan et ses deux anges incomplets à l'aile unique. On peut imaginer que dans sa salvation (dans sa mort?), Krelian a atteint sa complétude, comme s'il n'avait pas besoin d'un autre humain, d'une autre entité.

Il est devenu son propre Dieu et a surpassé tout ça. Ses propres mots indiquent justement qu'il n'a fusionné avec personne lorsqu'il présente sa jalousie envers Fei qui a trouvé l'amour fusionnel, la complétude, en la personne d'Elly. Il partira vers les cieux en citant : « *le seul qui pourra me pardonner est Dieu* »...

La symbolique principale de Xenogears : l'unité.

Dans Xenogears l'humain dépasse la religion, l'humain transcende les fondations de Dieu. Une fois le Zohar disparu, Fei et Elly restent complets du à leur connexion l'un à l'autre, symbole d'une humanité unifiée. C'est ici qu'on doit y voir le véritable sens de l'humanité, les relations humaines – oui les hippies -, la secte de Nisan étant celle qui s'y rapproche le mieux. Mais il a fallu détruire toutes les religions, s'en absoudre, pour comprendre cela. Le nom complet de Elly est "Elhaym" issu du mot « Elohim » ; ce qui signifie en hébreux « le vrai Dieu ». La fusion de Fei avec ce « dieu » est très lourde de sens, puisqu'on y comprend au final que le véritable sens de l'existence se trouve bel et bien dans l'embrasement avec l'autre, plus que dans l'assouvissement à un dieu. En ce sens, oui, Xenogears fait un gros doigt à toutes les religions, mais en ce sens, Xenogears est un jeu intimement humain, une belle histoire d'amour, d'amitié, de vie et de réalité exiguë.

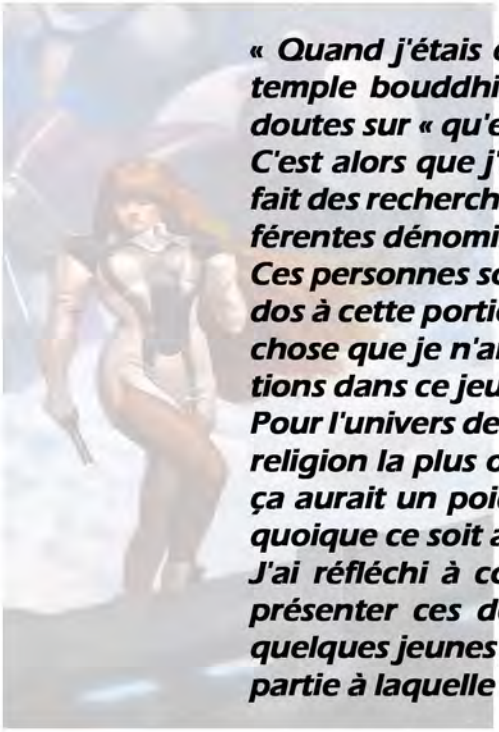
Gardons en mémoire que Xenogears n'est pas un simple jeu qui critique facilement la religion chrétienne ou juive, même si ce sont celles qui en prennent le plus plein la gueule. Certains sites débiles de cassos' comme Guide2Games, un site chrétien qui note les jeux selon leur « agression » envers la religion, prône Xenogears comme profondément offensif envers leur religion. Pour eux Xenogears se résume à la quête de protagonistes qui font tout pour se libérer d'une oppression diabolique, oppression illustrée par la religion chrétienne. J'aurais aimé qu'ils aient raison.

Seulement Xenogears est plus profond que ça, et j'espère vous en avoir convaincu depuis. Xenogears raconte juste une belle histoire, sur une trame religieuse.

Rappelons-nous quand même que Takahashi est un féru d'histoire religieuse, rien de plus et aussi qu'il est japonais. Le shintoïsme est très marqué dans ce pays, et dans cet ordre on ne croit pas à un Dieu ultime mais à tous les dieux. Tu as le dieu du jeux-vidéo, le dieu de la bière, le dieu de la mer, Jesus, le père-noël etc. Et tous ont la même place, sans que ça leur pose un souci. Le Christianisme ou le Judaïsme n'est pour eux rien de plus que de la mythologie. Crier au scandale en jouant à Xenogears ou Final Fantasy X me fait de la peine et montre juste l'étroitesse d'esprit de la foi sur la raison. Valkyrie Profile ou God Of War pourrissent aussi des Dieux, mais vu que plus personne ne partage ces croyances folkloriques, personne ne râle. Vivement que le temps éradique la fermeture d'esprit évangélique, que l'humanité s'unifie enfin.

Xenogears montre juste à quel point il est dangereux de faire les choses au nom de Dieu et de se laisser manipuler l'esprit en conséquence, mais Xenogears n'est en aucun cas « le jeu de la Bible ».

Finissons alors tout simplement en revenant en détail sur les paroles de Takahashi lui-même :



« Quand j'étais enfant, au milieu d'un meeting avec un prêtre en chef d'un temple bouddhiste près de ma maison, j'ai commencé à avoir des vagues doutes sur « qu'est-ce que la religion ? ».
C'est alors que j'ai commencé à avoir un intérêt pour les religions et que j'ai fait des recherches en lisant différents livres. Avec la religion, il y a plein de différentes dénominations et il y a beaucoup de personnes qui y croient.
Ces personnes souffrent d'un virus idéologique. Le statu quo est de tourner le dos à cette portion de virusés, mais depuis que j'étais étudiant, c'est quelque-chose que je n'arrivais pas à comprendre. Je voulais intégrer toutes ces questions dans ce jeu.
Pour l'univers de Xenogears j'ai choisi des motifs chrétiens à grande échelle, la religion la plus omniprésente. J'ai pensé qu'en choisissant un motif chrétien, ça aurait un poids historique et qu'on serait capable de mixer et incorporer quoique ce soit avec le christianisme.
J'ai réfléchi à comment est venue la religion et j'ai ressenti la volonté de présenter ces doutes que j'avais étant enfant. Je pense qu'il doit exister quelques jeunes personnes qui ont le même genre de doutes, et ça serait une partie à laquelle ils pourraient répondre. »

Takahashi l'hérétique

Deux autres des forces indéniables de Xenogears sont les dimensions psychologique et philosophique que Takahashi a su insuffler à son bébé. Afin de ne pas trop partir en couille, je vous propose de parcourir le sujet en faisant le parallèle avec les travaux des plus grands intellectuels dont le jeu en fait les hommages.

Commençons par le plus évident. Sigmund Freud est un médecin neurologue autrichien, fondateur de la psychanalyse. Le personnage de Fei est exposé comme une figure freudienne poussée à son paroxysme. Fei est atteint de ce qu'on appelle un trouble dissociatif de l'identité (TDI) et wikipedia va vous en dire plus : « Selon le Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM), le TDI implique « la présence de deux ou plusieurs identités ou « états de personnalité » distincts qui prennent tour à tour le contrôle du comportement du sujet, s'accompagnant d'une incapacité à évoquer des souvenirs personnels. » Chez chaque individu, les symptômes varient et le comportement peut souvent être inadapté à une situation vécue. Les patients peuvent faire l'expérience de symptômes pseudo-comitiaux qui ressembleraient à de l'épilepsie, schizophrénie, aux troubles anxieux, troubles de l'humeur, au trouble de stress post-traumatique, troubles de la personnalité et aux troubles des conduites alimentaires. ». En gros, quand un « personnage » interne a fait son boulot, un autre rentre en scène. On distingue donc plusieurs personnalités différentes chez Fei. Dans son cas, il y en a même trois, et ce choix n'a pas été fait au hasard. Son cas de TDI s'accouple en effet admirablement bien avec la théorie freudienne de l'esprit humain : Fei a trois personnalités : Id, le ça, Fei, le moi et le surmoi, ou le lâche comme l'appelle Id. Le ça représente l'animal primitif qui agit spontanément à ses pulsions. Il ne connaît ni normes (interdits ou exigences), ni réalité (temps ou espace) et n'est régi que par le seul principe de plaisir, satisfaction immédiate et inconditionnelle de besoins biologiques comme un nourrisson par exemple. En psychanalyse, la théorie des pulsions (amour et faim, vie [Éros] et mort [Thanatos]) est un concept fondamental de la métapsychologie. Dans Xenogears, Id n'est pas un ça équilibré, seul le Thanatos le guide et ainsi il ne vit que pour détruire. Id est le résultat du traitement que la mère de Fei lui a fait subir. En vérité, il ne s'agit pas exactement de la mère de Fei mais plus exactement de Miang qui est le « type femelle basale », dont toutes les femmes portent dans leur ADN une partie de son code génétique.

Freud et ses potes en une seule entité.

A cause de cela, Miang peut prendre possession de toutes les femmes – comme elle le fera du coup avec Karen la mère de Fei. Dans un flashback du « lâche », on la verra demander à Krelian ce qu'elle doit faire de Fei, la réincarnation du contact – l'élu de Dieu. Krelian, qui était alors en train d'essayer de créer son propre contact en la personne de Ramsus – grâce aux nanomachines de Kim -, ne se prendra plus la tête avec ce dernier – qui le prendra vachement mal d'ailleurs – et commencera à tester des trucs pas très catholiques sur la gueule de Fei. Les tests étaient si pénibles que Fei dû mettre sur off sa personnalité pour survivre. Le surmoi de Fei ne fera son apparition que très tard dans le jeu. Le surmoi, d'après la psychanalyse de Freud, utilise un système de valeur afin de juger de la justesse d'une action. C'est une sorte de moralisateur qui contrebalance normalement les instincts primitifs du ça et juge des actions du moi. C'est par exemple à lui qu'on doit des sentiments vachement sympas comme les scrupules ou les remords mais aussi la perception mystique du péché. Pour faire simple, rappelez-vous n'importe-quel dessin animé de votre jeunesse où le personnage que vous suivez se trouve devant un choix qui peut porter préjudice à autrui.

Il se trouve alors tiraillé par une sorte de petit diable d'un côté et un ange de l'autre. Le diable représente tout simplement le ça, l'ange le surmoi et l'action du personnage qui en découle sera alors le résultat de la balance entre les deux, le moi. Contrairement aux autres enfants, Fei n'a pour ainsi dire pas pu développer de complexe d'œdipe de manière correcte, puisque la personne à la base même de ses souffrances est sa propre mère. Non épris pour sa mère, Fei verra alors en la personne de son père, le sauveur, ce qui va à l'encontre du complexe d'œdipe où il aurait dû y voir un compétiteur. Le complexe d'œdipe est très fortement lié au Eros, puisque l'enfant voit en la personne de sa mère, la gratification ultime de tous ses désirs. Le surmoi de Fei, qui aurait dû lui dire qu'il n'est pas moral de désirer sa mère sera inutile puisqu'il la déteste, aussi le surmoi disparaît au fur et à mesure que le ça s'éveille. Id ne développera alors plus que son Thanatos, qui sera sa réponse extrême à une douleur insupportable. Si le surmoi se développe aux premiers stages de l'évolution d'un enfant, son acquisition se fait ainsi de manière inconsistante chez Fei. Dans la psychanalyse de Freud, le ça est donc en baston continuelle avec le surmoi afin de créer le moi.

Ainsi, Id déteste le surmoi de Fei, qu'il appelle le lâche, car il voit en lui la raison de ses souffrances et la personne à l'origine de la mort de sa mère – laissant une part malgré tout œdipienne mais très légère chez le personnage de Fei. Normalement, le surmoi est la force qui va à l'encontre du ça pour créer le moi. Néanmoins, dans notre cas, le surmoi, qui est la partie la plus sensible du moi, se terrera également dans les méandres du subconscient de Fei afin d'éviter les souffrances liées aux tests sur le contact. Il condamne ainsi le ça de Fei à être la seule part à souffrir, mais abandonne du coup Fei à son ça, à Id, qui prend alors le dessus sur la personnalité de notre héros. Khan, le père de Fei, essayera alors d'inverser ce processus afin de redonner à Fei son identité. Le résultat en sera la destruction d'Elru et le Fei que l'on voit au tout début de l'aventure Xenogears.

OEDIPE ET LE SPHINX (1808)
SIGNED BY JEAN-AUGUSTE INGRES

Seulement, lorsque les émotions de Fei deviennent incontrôlables, par exemple comme lorsqu'il voit son ami Timothy se faire abattre, Fei, ou le lâche, ou les deux, se cachent encore une fois de la souffrance et laissent ainsi de nouveau la place à Id qui étanche alors automatiquement sa soif de destruction. Le véritable Fei, que l'on obtiendra à la fin du jeu lorsque celui-ci aura « fusionné » avec son ça et son surmoi, sera d'ailleurs disponible que lorsque Fei aura satisfait son Eros en s'accolant avec Elly.

Encore une fois, Xenogears est avant tout une histoire de cohésion et d'amour. La cause que l'on peut penser à la racine de l'expression si développée des multiples identités de Fei pourrait être due au contact primaire entre Abel et la Wave Existence il y a 10 000 ans. La mise en relation entre deux « esprits » fondamentalement différents aurait eu pour effet de créer les phénomènes Fei / Id ou Lacan / Grahf, non pas dès le premier contact, mais lors du second contact. Provoqué par Lacan, à la mort de Sophia, Grahf s'est alors développé comme le Id de Lacan, qui sera transmis à Fei par le phénomène de transmigration propre à Xenogears. On peut ainsi introduire les idées du français Jacques Lacan, psychanalyste de Paris, qui dans les années 50' s'intéressa de très près aux théories de Freud en y adoptant une cohérence biologique ainsi que des théories sur l'évolution du structuralisme et de la linguistique. Lacan pense que l'inconscient suit les mêmes règles que le langage. Dans la psychanalyse de Freud, l'enfant primaire est immuable d'une toute puissance où il ne fait qu'un avec son environnement, sans réussir à détacher son identité – autrement dit, les bébés ne comprennent rien. De la manière où on apprend le langage par miroir des gens qui parlent autour de nous, Lacan statue que l'enfant voit d'abord sa mère comme un miroir de lui-même, soit une partie intrinsèque du soi. Ainsi, lorsque l'enfant obtient le langage, il rentre dans la société, et développe son moi mais perd en même temps sa toute puissance, qu'il sacrifie à l'égard de sa prise de conscience des autres.

Il sacrifie alors aussi sa partie « maternelle » via le surmoi et c'est seulement lorsqu'il perd de manière traumatisante pour l'enfant son illusion narcissique qu'il peut entrer dans un ordre symbolique des choses que constituent le langage et la société. Lacan a toujours statufié que les conflits freudiens entre le moi et l'inconscient pouvaient être analysés mais jamais soignés. Aussi l'histoire se répète, Lacan / Grahf, puis Fei / Id. Ainsi Kahn connaîtra un échec obligé quand il essayera de cacher Id dans les méandres de Fei. Il est alors aisé de comprendre que le nom de Lacan pour l'avant dernière transmigration du contact n'a pas été choisi au hasard, loin de là. Ceci explique ainsi les troubles dissociatifs de l'identité que Fei subis ; comment il a alors développé des alter ego à partir de traumatismes qui se sont propagés jusque dans son inconscient ; et fait ainsi de lui, l'un des personnages les plus complexes et les plus profonds de l'histoire des jeux-vidéos.

Là, vous allez vous dire que c'est peut-être un peu tiré par les cheveux, et vous aurez sans doute pas tort aussi, j'vous demande juste de me croire sur parole. Carl Gustav Jung est un médecin, psychiatre, psychologue et essayiste suisse qui a travaillé étroitement avec Freud jusqu'à s'en séparer en raison de divergences théoriques. Jung c'était aussi un pionner de la psychologie des profondeurs ainsi qu'un explorateur de l'anthropologie, de l'alchimie, de l'étude des rêves, de la mythologie et de la religion, ce qui lui a permis d'appréhender la « réalité de l'âme », tout en ayant un passé assez sombre du côté de l'Allemagne nazie, sauf que Jung était un faux aryen vu qu'il faisait la fouine pour les alliés. Bref, c'était un gars qui savait rigoler. Essayons désormais ensemble de décortiquer une infime partie de ses travaux, celle reprise dans Xenogears, et d'en expliquer les symboliques. Suivant les prémices des idées freudiennes, Jung pense qu'il faut en passer d'abord par l'« inceste symbolique », désiré au plus profond de la psyché mais dont l'interdiction sociale est formelle pour ensuite atteindre l'état de « sacrifice », qui permet à l'enfant de se détacher de l'image de la Mère, ouvrant ainsi un espace de croissance et de liberté. Cet analgame a déjà été établi avec le personnage de Fei juste au-dessus. Libéré des images du maternel, le féminin peut alors s'affirmer.

Le féminin de la femme, bien sûr, mais surtout celui de l'homme. C'est un premier pas obligatoire sur le chemin de l'inconscient : ce que Jung nomme l'anima. Ceux qui ont fait Xenogears ou les Xenosaga savent. Ceux qui ont lu la partie religion savent un peu. L'anima chez l'homme, l'animus chez la femme – et la fusion psychique des deux qui seule nous permet de viser la complétude de notre être – rappelez-vous le chapitre précédent et l'importance de la cohésion dans Xenogears. C'est par le féminin que s'ouvre le chemin vers le soi, notre véritable « je » et c'est là que Jung clash Freud avec son « complexe du moi » - ça c'est gratos, pour la culture. Mais le rapport entre Jung et Xenogears ne s'arrête pas là. Jung pensait que les rêves sont une forme de communication avec l'inconscient, sans pourtant illustrer des envies ou une quelconque volonté – si tu rêves que tu fais l'amour avec une chèvre, ça veut pas dire que t'as vraiment envie d'être zoophile, en d'autres termes. Du coup, Jung a divisé l'inconscient en deux parties qu'il appelle étrangement la partie personnelle ou tout ce qui touche à ce qui a été oublié ou refoulé et la partie collective ou les souvenirs, les pensées, les sentiments, les instincts et les expériences communes à tout le monde.

Ainsi, contrairement à Freud qui a tendance à tout internaliser au niveau personnel, Jung défend la théorie d'une inconscience collective profonde, mais aussi d'une mémoire collective, ce qu'il appelle « l'archétype », nom qui devrait faire tilt si vous avez suivi l'histoire de Xenogears et le chapitre précédent, soit la fusion avec Deus, l'image primordiale ou le life stream de FF7 pour trouver une autre image tirée par les cheveux.

"Selon Carl Gustav Jung, les enfers représentent dans toutes les cultures l'aspect inquiétant de l'inconscient collectif."

Sortant de la boucle de Jung mais restant dans l'idée d'une conscience collective, nous pouvons pousser le vice de la réflexion encore plus loin. En Science, certains croient ainsi en la mémoire plus ou moins collective des gènes, et Xenogears approfondi énormément cet aspect résiduel déjà par Miang, qui vit par héritage dans le code génétique de toutes les femmes, mais aussi par le phénomène de transmigration, proche de la réincarnation. En effet, il y est toujours question du Contact, Abel – Fei, et de l'Anti-type représentée par la personne de Elly. A chaque époque où les deux se sont retrouvés, l'Anti-type meurt et le Contact, incapable de surmonter sa peine la rejoint très vite. Ainsi, le Contact et l'Anti-type sont voués à renaître, à tomber amoureux et de nouveau à disparaître de manière effroyable. Une vraie tragédie grecque ce Xeno !

Les égyptiens croyaient en la transmigration de l'âme, c'est pourquoi ils emballaient leurs morts afin de préserver au mieux leurs corps qui sert alors de reflet de l'âme dans le royaume des morts et les couvraient au max de leurs richesses, histoire qu'ils se la racontent quand même un peu encore dans l'autre vie.

Chez les grecques la transmigration était carrément une doctrine instaurée par la philosophie de Pythagore. En effet, ce dernier défendait que l'âme survivait à la mort du corps et que celle-ci, après avoir passé un stade de purification dans l'outre-monde, se voyait ré-octroyer le droit de vie, de manière cyclique jusqu'à une apothéose où l'âme se libère de ces cycles de réincarnations. Platon pousse le bouchon encore plus loin puisqu'il propose l'âme comme une chose immuable qui a toujours existé, proche ou en partie issue de Dieu. Aussi l'âme est souillée par les désirs du corps et perd à chaque cycle de réincarnation une part d'elle-même, en priorité les souvenirs construits de la vie précédente.

Chaque nouvelle réincarnation ou plutôt transmigration est une mise à l'épreuve vers l'infini, soit de devenir l'être pur – un ange chez nous – soit pour basculer dans le royaume de Tartarus où l'attend l'éternelle damnation - tout un programme.

Il existe de nombreuses variantes bien connues comme la réincarnation dans un animal d'une espèce différente, notamment chez les bouddhistes, ou d'un ancien qui se réincarne dans un nouveau-né de la famille et qu'ainsi les traits phénotypiques se ressemblent – et quand on pense Xenogears, vous ne me ferez pas croire que vous n'avez pas vu ce petit air de ressemblance entre Kim, Lacan, Fei et Elly, Elly (Sophia) et Elly.

Il est évident que Xenogears est emprunt des doctrines de nombreux penseurs, les pré-cités étant dans le peloton de tête. Parmi ceux qui manquent à l'appel, Confucius apparaît de manière plus discrète mais néanmoins bien réelle dans le jeu.
Confucius était un politicien, professeur et philosophe bien penseur de la Chine ancienne. Ses principes s'appuyaient sur le respect d'autrui et un bon comportement social, la moralité du gouvernement, la justice et la sincérité. C'est à lui que l'on doit la célèbre phrase « ne fais pas à autrui ce que tu n'aimerais pas qu'on te fasse ». Confucius promulguait également le respect des anciens, le culte des ancêtres, la loyauté familiale et la volonté du ciel. Bien qu'érudit et terre à terre, on peut penser que Confucius était empli de spiritualité. Il pensait que lorsqu'un état respectait cette volonté du ciel, ses habitants en prospéreraient. Seulement si ces derniers ne vivaient que pour assouvir leurs propres désires, le monde entier pourrait en pâtir. Forcément avec des principes comme ça, on ne peut pas être étonné de l'aspect cosmopolite de sa morale, de son éthique.
Il est vrai qu'en cherchant un peu, on peut trouver du Confucius partout, Xenogears ne fait pas exception à la règle. Entre Solaris qui pense promulguer la volonté du ciel à tous les habitants de la surface, nos héros qui se battent pour une cause qui leur semble juste, la trahison égoïste des anciens de Shevat qui ont amené à la destruction massive de la great war ou les enseignements religieux de Nisan basés sur l'entraide, Xenogears flirte avec toutes ces valeurs du philosophe.
Chaque personnage en va de sa touche philosophique tels les élèves disparus du maître à penser.

Ainsi Elly laisse exploser sa ferveur :
« *C'est parce-qu'ils sont faibles qu'ils peuvent développer leur gentillesse... et ne jamais prendre les gens de haut.* »

Citan discute de la morale :
« *Mais tout de suite, ce n'est pas le moment de contempler la morale, ce n'est pas juste que je sois le seul innocent.* »

un NPC :
« *Même les soldats sans nom ont le droit de vivre, souviens-t'en.* »

Sigurd :
« *Si tu ne peux même pas sauver tes amis, comment pourrais-tu sauver le monde ?* » ;
Billy : « *Le salut par la foi est quelque-chose que tout le monde devrait pouvoir atteindre égalitairement* ».

Ca fait un peu hippie tout ça, mais Confucius était un des plus gros hippies avant qu'arrive Jesus.
Mais d'une manière général Xenogears, comme tous les jeux où se confrontent bien et mal, justice et injustice, est submergé des idées de Confucius.

Tout d'abord, gardons à l'esprit que si les plus éminents auteurs ont encore du mal à expliquer Nietzsche, jamais de notre côté on n'oserait affirmer tout savoir. Ce que vous allez lire ici descend ainsi totalement de notre vision des œuvres de Nietzsche, appliquée au jeu. Nul doute que nous aurons parfois tord et parfois raison. Vous disposez désormais d'assez d'informations divulguées tout au long de ce dossier pour appréhender les idées qui vont venir. Divisons alors les idées de Nietzsche afin de mieux expliquer Xenogears.

« *Dieu est mort* ».

Il était totalement impensable de parler de philosophie, de psychologie de Xenogears sans parler de Nietzsche. Ses écrits allant jusqu'à influencer même les titres des trois épisodes de Xenosaga. Est-il bien utile de présenter le sage ?
Nietzsche était un philologue, philosophe et poète allemand de la deuxième moitié du XIXe siècle. L'ensemble de son œuvre est principalement une critique de la culture occidentale moderne, de l'ensemble de ses valeurs, de sa morale, de la business-religion chrétienne, des politiques, de la philosophie et de toutes formes de dualisme. Nietzsche, c'était un peu un anti-tout. Néanmoins, notre philosophe à punch-lines fascine encore beaucoup les lecteurs aujourd'hui. Pas toujours facile d'accès mais maniant la plume avec le plus grand des brios, Nietzsche écrivait beaucoup par métaphore et parfois ses idées semblaient confuses. Ainsi, il n'est pas rare de trouver de de la littérature secondaire visant à expliquer l'auteur, voire même de la littérature tertiaire pour expliquer l'explication de l'auteur, bref, tout un programme pour un joli exercice cérébral.
Takahashi est un grand fan de Nietzsche. Il n'y a pas une interview, pas un RPG, pas une histoire où il ne nous conte pas son amour irrationnel pour l'auteur. Mais dans la même complexion que l'auteur allemand, comprendre la vision nietzschéenne de Takahashi telle qui l'a déposée dans Xenogears n'est pas une mince affaire.

La déclaration que « Dieu est mort », que Nietzsche aurait vraisemblablement piqué au nihilisme allemand précédent son temps, prend son essor dans le livre du « Gai Savoir » du maître. « Dieu est mort » - ça ne vous rappelle rien concernant Xenogears ?
Beaucoup pensent que Nietzsche était un athéiste avéré, d'autre qu'il était tout simplement chrétien par-delà le christianisme. Mais ce que Nietzsche pensait par « *Dieu est mort* » s'apparenterait plus en l'idée que les nouvelles technologies et la sécularisation de l'occident sont ce qui a effacé les anciennes valeurs de l'Homme, ce qui a tué le dieu des chrétiens.

Grahf : - "*Yes, we will destroy god. That is our purpose... That is our destiny!*"

Ceci pose le soucis de questionner le sens alors de la vie quand l'Homme perd sa perception d'un finalisme. Une vie sans but mène au nihilisme,

NIETZSCHE, HEIDEGGER, AND DERRIDA

nihilisme qui, bien entendu, est le hors-d'œuvre de la philosophie nietzschéenne. Dans Xenogears, la cité de Solaris se veut alors guide de la surface. Si ce guide meurt, ne peut-on craindre une grande révolution dans le Systema Naturae ? C'est ainsi que Xenogears nous interroge. Se détacher du christianisme et penser par nous-mêmes, ne plus ainsi dépendre de Dieu ou de la foi.

Créer sa propre morale par raison et éthique dépassant la réflexion d'un absolu. Mais s'il n'y a plus de valeurs absolues, cela ne signifie pas qu'il n'y a plus de valeurs du tout. La perte du guide, non, la destruction du guide amène alors un nouveau concept, tel que Cain et Citan le proposent, celui de la libération de l'Homme, libération possible alors par une réflexion intelligente, celle d'un Homme créant ses propres valeurs, celle du Surhomme que Nietzsche chérit tant.

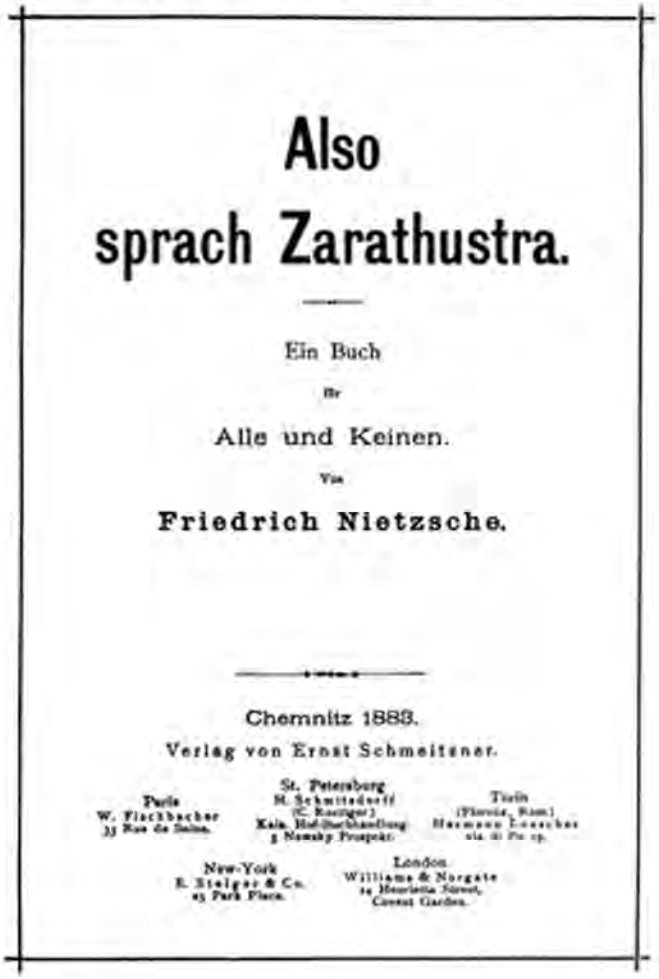
Dans son bouquin « Ainsi parlait Zarathoustra », Nietzsche présente ce Surhomme comme la réponse à lui-même, à son état d' « Humain, trop humain ». Il aurait voulu être le Christ avant le Christ, cet usurpateur – tel Ramsus privé de son droit divin par l'existence du vrai Contact, du vrai Christ de Xenogears - Fei. Krelian dépassera également le stade de simple humain, atteignant seule, sa perfection. Mais comme le tragique destin de Nietzsche, la perfection qu'atteindra Krelian, ne suffira pas à lui ôter la volonté de regarder avec envie l'humanité imparfaite ; le concept de perfection étant un sujet très délicat à aborder dans l'idéologie philosophique de Nietzsche, tout autant qu'il est difficile à atteindre intellectuellement dans Xenogears.

Ainsi nous pouvons désormais arborer cette aspiration à devenir le Surhomme et à s'affranchir de Dieu, exemplifions notre « Volonté de Puissance ». La volonté de puissance est ce que Nietzsche pointe comme étant la motivation qui dirige tout Homme. Certains auteurs font l'amalgame entre « La Volonté de Puissance » telle qu'on la trouve dans l'œuvre éponyme de Nietzsche et « La Volonté de Vivre » de Schopenhauer. Schopenhauer était un philosophe antérieur à Nietzsche et on doute très peu de son influence sur ce dernier.

Néanmoins, le postulat de Schopenhauer comme quoi toutes les espèces animales ou végétales luttent uniquement contre la mort et ont pour unique but de procréer, est mis à mal par la pensée nietzschéenne.

Nietzsche statufie que les animaux – principalement l'animal Humain – cherchent réellement le pouvoir. Il s'inspire ainsi des animaux qui se bastonnent ou tout simplement font des guerres. Faire la guerre n'est vraisemblablement pas une vocation à défendre la vie, mais bel et bien à asseoir son pouvoir. Ainsi Nietzsche puise dans les contes homériques où ces anciens héros grecques ne se battent pas pour la vie, puisque la plupart meurent très jeune, mais bel et bien pour la gloire, le pouvoir et la puissance grandiloquente. Cette volonté de puissance est approuvée à outrance tout au long de Xenogears puisqu'elle est incarnée à 666% par le personnage de Grahf : « Veux-tu la puissance ? » - ce sera la prose la plus représentative de notre si charismatique antagoniste. Aussi, sa résolution à réveiller le pouvoir caché dans Id, et à le contrôler, va tout à fait dans le sens de la volonté de puissance telle qu'elle est présentée par Nietzsche.

"I am Grahf, the seeker of power. Doth thou desire the power? My fist is the divine breath! Blossom, o fallen seed, and draw upon thy hidden powers!! Grant unto thee the power of the glorious 'Mother of Destruction'!"


Also
sprach Zarathustra.

Ein Buch
für
Alle und Keinen.
Von
Friedrich Nietzsche.

Chemnitz 1883.
Verlag von Ernst Schmeitzner.

Paris W. Fischbacher 33 Rue de Seine. St. Petersburg H. Schmitzdorff (C. Ricker) Kais. Hofbuchhandlung 5 Newsky Prospekt. Turin (Florenz, Rom) Hermann Loescher via di Po 19.

New-York E. Steiger & Co. 25 Park Place. London Williams & Norgate 14 Henrietta Street, Covent Garden.

Cette volonté de puissance, cette envie de supprimer Dieu, cette soif de destruction, ce nihilisme qui caractérise Grahf, est-il alors le principal édifice sur lequel se pose Xenogears ? Comme précisé précédemment, Nietzsche n'était sans doute pas un nihiliste de destruction mais un nihiliste du dépassement. Ne croyant pas à l'altruisme, il pensait que chaque Homme aide son prochain afin ainsi d'accéder à sa propre transcendance – aussi, Fei et Elly discuteront - avant de baiser – comment chacun a servit à la cause de l'autre, mais comment la finalité est acceptable. Ainsi l'altruisme que l'on pourrait apparenter à la nécessité d'entre-aide entre les humains est encore une fois plus nietzschéenne que celui du sacrifice de soi inconditionnel tel qu'on le perçoit dans la religion chrétienne. On retrouve cette idée dans la métaphore de l'idéologie spirituelle de Nisan où les deux anges à demi ailés sont obligés de s'entre-aider afin que chacun atteigne son but personnel.

Pourtant Xenogears arbore également la question dans l'autre sens par exemple lors de la première rencontre entre Fei et Bart. Admirez ce dialogue si bien traduit par nos soins :

FEI - "*Tes amis ne vont pas venir et nous aider ?*"

BART - "*Ce serait une perte de temps de les attendre. Ils ne vont sans doute pas venir*"

FEI - "*Mais, ce ne sont pas tes amis ?*"

BART - "*Nous croyons à une éducation libérale. Ils penseront que l'on peut s'échapper par nous-mêmes.*"

Plus question ici d'altruisme ni réellement de nihilisme, chacun est l'émancipateur de son propre destin. Pourtant, ce libéralisme, Grahf le voit comme une simple preuve de médiocrité pour l'Humain lambda :

- "*Ce n'étaient que des misérables vermines, vivant seulement au jour le jour, sans jamais accomplir leurs destins!*"

Seulement ici, Fei et Bart sont absolument des Surhommes.

Une dernière idée de Nietzsche que l'on peut retrouver dans Xenogears est celle de la récurrence éternelle (promis après ça, j'arrête). Ici, les experts ne sont pas d'accord, mais partons sur le postulat qui semble être celui que Nietzsche défend tel que l'Humain refait sa vie, encore et encore, refaisant les mêmes erreurs, encore et encore, indéfiniment. Celui qui a peur de cette boucle ne s'exaltera jamais, celui qui l'embrasse avec bonheur a l'admiration de Nietzsche car il vit sa vie correctement. Mais on peut se demander si cette définition de la pensée nietzschéenne n'est pas erronée et si on ne devrait pas l'interpréter autrement.

Comme si les actions humaines étaient redondantes, et font abstraction de l'entité qui les entreprend. Ainsi l'histoire se répète, et les phénomènes de transfiguration dans Xenogears font très précisément écho à ce cycle de récurrences – n'oubliez pas, les réincarnations du Contact, leurs rencontres avec Elly, la mort de cette dernière, le drame qui suit etc. Cette idée est très présente dans le « Gai Savoir » ainsi que dans « Ainsi parlait Zarathoustra ».

J'espère vous avoir plus ou moins convaincu quant à la richesse intellectuelle de Xenogears et que vous trouverez plus éloquent que tiré par les cheveux les rapprochements que l'on peut faire entre Xenogears et le savoir qui l'entoure. Xenogears n'est pas un jeu lambda, non, Xenogears est Xenogears, ce potpourri de toutes les aspirations autobiographiques de son auteur, et en ça, c'est une œuvre-d'art du XXème siècle.

NIETZSCHE'S DENIAL
GOCHAINZ

Difficile de faire un dossier sur Xenogears sans s'attarder plus précisément sur un aspect fondamental dans le monde des RPG : les musiques. Ainsi nous parlerons ici de manière plus ou moins détaillée des différentes OST qui ont accompagné Xenogears ces dernières années. De l'OST du jeu, promptement parlé, à ses réorchestrations officielles que sont "Creid" et "Myth" et celle(s) des fans, nous allons discuter de tout ce qui s'est fait autour de ce sujet.

Mais avant de parler des OST pures et dures, prenons le temps de présenter une autre figure emblématique de l'aventure Xenogears ; son compositeur principal : Yasunori Mitsuda. Takahashi en personne insista lourdement sur le fait que sans Mitsuda, il n'aurait jamais réussi à insuffler la vie de ses personnages avec la dimension qu'on connaît à Xenogears. On ne pouvait donc vraisemblablement pas faire l'impasse sur cet heureux gaillard.

Yasunori Mistuda est né le 21 janvier 1972 à Shunan, dans la préfecture de Yamaguchi, au Japon. Il commença le piano à l'âge de cinq ans et arrêta un an plus tard, car le jeune Yasunori s'en foutait, il préférait le sport. Alors qu'il voulait faire carrière dans le golf, il redécouvre la musique à partir de BO de films, telles que celles de "Blade Runner" et de "La Panthère Rose". En parallèle, son père lui offre très vite un PC qui fera le bonheur de son fils et Mitsuda l'ado commence très tôt à programmer ses propres jeux-vidéos, et donc foncièrement, à produire les musiques de ceux-ci. Une fois son diplôme supérieur en poche, il part s'installer à Tokyo et s'inscrit dans une école de musique peu prestigieuse mais dont Mitsuda avoua être malgré tout de très bonne qualité. En effet, il y apprit autant la technique que l'histoire de la musique de son pays. Très intéressé, il accompagnait alors ses professeurs pratiquants lors de leurs concerts live, ce qui lui donna une forte connaissance du milieu. Afin de subsister à ses besoins, il travailla également en parallèle comme assistant pour un de ses professeurs dans un département de musiques de jeux-vidéos.

Loin d'avoir fait un parcours incroyable, l'entrée de Mistuda chez Square est tout aussi anodine. Sur la fin de ses études musicales, alors que Mitsuda visitait une boite de prod' de JV, il vit une pub de Square cherchant un soundier, dans un Famitsu qui traînait là-bas. Il postula simplement en envoyant une démo de ce qu'il savait faire. Mitsuda avoua lui-même que l'entretien avec Nobuo Uematsu eut été une catastrophe et qu'il confessa même à celui-ci qu'il postulait juste pour avoir un boulot alimentaire et qu'il n'avait même jamais joué aux Final Fantasy. N'empêche que notre joyeux moustachu eut reconnu son talent et décida d'embaucher le jeune Mitsuda dans l'équipe... Ou alors ils n'avaient peut-être juste trouvé personne d'autre à l'époque, allez savoir. Toujours est-il que le voici chez Square, et une nouvelle aventure commence... Pas si top que ça. Bien que Mitsuda fut initialement embauché en tant que compositeur, il fut réduit à travailler comme ingé son uniquement pendant plus de deux ans. Même s'il toucha à des jeux comme Final Fantasy V, Romancing SaGa 2 ou Secret of Mana, Mitsuda n'était pas satisfait de sa position. Voyant qu'il n'évolue pas et que sa paye ne suit pas non plus, il donne un ultimatum à un pti gars inconnu du nom de Hironobu Sakaguchi, alors vice-président de Square :

- « Ou tu me laisses composer les zics d'un jeu, ou je me casse. ». Sakaguchi lui fila alors un pti jeu sans importance à composer : Chrono Trigger. La suite, on la connaît...

Il enchaîna les succès sur Front Mission, Tobal No. 1, Radical Dreamers et plus tard Xenogears.

Seulement voilà, Mitsuda c'est un gros bosseur, et surtout un gros stressé. Pendant la production des musiques de Chrono Trigger, il développa ulcère sur ulcère, s'évanouit très souvent et fit de nombreux voyages à l'hôpital, si bien que Nobuo Uematsu lui proposa de l'aide sur la fin de l'OST. Cette façon de travailler, il l'a garda jusqu'en 1998, où il fût le premier compositeur, mais pas le dernier, à quitter Square pour se lancer Freelance et monter son studio : le Procyon Studio. Chrono Cross marquera sa dernière production pour Square, mais déjà en tant qu'indépendant.

Depuis, Mitsuda a enchaîné les compositions, les arrangements ou les productions et a ainsi travaillé sur des jeux comme Mario Party, Bomberman 64, Shadow Hearts, Tsugunai, Monster Kingdom, Soma Bringer, Arc Rise Fantasia, Inazuma Eleven, Xenoblade Chronicles, Kid Icarus : Uprising, Soul Sacrifice et j'en passe et des meilleurs, imposant son style dans le milieu, années après années. D'ailleurs à la réflexion c'est quoi le style de Mitsuda ? Difficile à définir lorsqu'on compare par exemple l'OST de Xenogears avec celle de Xenosaga en mettant un Mario Party au milieu. Du Mitsuda c'est très souvent - mais pas toujours – un style assez minimaliste, plus orienté folk / jazzy que instrumental / symphonique comme ça se fait beaucoup dans les RPG. Son album solo "Kirite" peut-être un bel exemple de ce qu'il apprécie. Toujours très ethnique / celtique dans ses choix, très jazzy mais doux, folklorique et minimaliste. Voilà en gros son pot-pourri de prédilection. C'est pourtant tout l'inverse qu'il fera sur l'OST de Xenosaga, qui est à mon sens son grand chef-d'œuvre ; mais on aura le temps de vous en recauser de ce guguss là, sans doute dans un futur numéro du mag !

Il existe deux variantes de la pochette de l'OST de Xenogears : en voici une.

L'OST de Xenogears est le premier travail solo conséquent de Yasunori Mitsuda (Chrono Cross, Xenosaga, Shadow Hearts, Inazuma Eleven etc.).
Sa composition s'est étalée sur plus de deux ans, le compositeur aillant suivit pas à pas le développement du jeu afin de proposer les musiques les plus pertinentes possibles. Takahashi ne prêta au premier abord pas vraiment attention à la musique de son soft mais il avouera plus tard que les musiques de Mitsuda ont donné une réelle profondeur au jeu.

Cette BO est composée de 44 pistes dont 41 instrumentales et 3 chantées. La deuxième piste, "Star of Tears" et la dernière "Small Two Pieces" sont interprétées par Joanne Hogg, une chanteuse irlandaise et ce choix n'a pas été fait au hasard. En effet, Mistuda a voulu donner un aspect celtique à sa composition, aspect qui sera intensifié sur son album réorchestré "Creid".
Il exploite également d'autres filons ethniques comme la musique arabe sur "Dazil, Town of Scorching Sands" ou encore religieux comme dans la piste "The Wounded Shall Advance" ou l'excellente "The Beginning and the End", aspect religieux qui colla bien évidemment plus qu'il n'en faut à l'ambiance satyrique de Xenogears. A noter que cette dernière piste a été interprétée par une chorale bulgare nommée "The Great Voices of Bulgaria" et composée de 41 personnes. Les lyrics ont d'ailleurs été écrites par Takahashi lui-même et traduites du japonais vers le bulgare pour l'interprétation.
Avec plus d'une centaine de personnes à gérer sur le projet et le travail colossal accompli, la légende veut que Mitsuda s'est évanouie pendant le mastering de l'album et qu'il du être emmené à l'hôpital. Ah, le working-model japonais, ça fait rêver.
Cet album a été reçu de manières diverses de par le monde. Certains crient au génie, d'autres ont un avis plus mitigé. Il est vrai que cette BO est assez déroutante et on peut se demander si la personne qui n'a pas joué à Xenogears peut l'apprécier à sa juste valeur. Votre dévoué serviteur est le cobaye parfait,

puisque j'ai eu la "chance" d'acheter la BO avant le jeu à l'époque.
Je m'étais fait un gros stock d'OST dans ma jeunesse - quand je ne savais pas encore que ce n'était que des versions hongkongaises piratées - et Xenogears n'était vraisemblablement pas l'OST en peloton de tête.
J'y préférais celle de Chrono Cross par exemple, ou de Star Ocean 2 et Valkyrie Profile.

Néanmoins, j'ai le souvenir de m'y être attardé.
Le fait est que Mitsuda a eu du flair sur cette OST pour toutes les parties religieuses comme les deux morceaux précités, "Pray for the people's Joy", "Ship of Regret and Sleep", "Omen" ou encore l'intro qui mélange ce côté spirituel avec un autre plus épique.
Seulement voilà, lorsqu'il s'agit de donner de l'épique à certains moments clés du jeu, Mitsuda pèche un peu. Plus précisément, ses compositions sont très souvent trop répétitives sur ces thèmes-ci et agacent aisément lors du jeu.

C'est le cas pour le thème des combats qu'on ne peut juste plus écouter hors du jeu ou alors d'autres morceaux tels que "Fuse", "Steel Giant", "Knight of Fire" ou "The Blue Traveler".

Heureusement que d'autres morceaux dans le style, "Flight", "Wings" et surtout "Awakening" ont la bonne pêche qu'il faut !
Les morceaux qui accompagnent les villes et les donjons ont une identité propre, très marquée, néanmoins ils manquent également du petit quelque-chose en plus qui en ferait d'excellentes pistes.
En dehors du tableau s'illustre le thème de Shevat, particulièrement envoûtant.
Transcendentalement, les meilleures pistes sont soit les plus sombres soit les plus mélancoliques.
Le thème de Grahf est une véritable ode à la quête de pouvoir alors que "The One who is Torn Apart" respire Satan à plein nez.
En contrepartie, les morceaux tels que "Faraway Promise", "The Treasure Which Cannot Be Stolen", "Lost... Broken Shards" ou "June Mermaid" sont plus déchirants.

Vous l'aurez compris, l'OST de Xenogears est une OST très riche et variée mais qui roule à deux vitesses. Néanmoins les aspects celtiques, religieux, sombres et mélancoliques en font une OST qui colle parfaitement à l'ambiance Xenogears, qui est un peu tout ça au final. Une OST à vivre.

En 2001, alors que le grand public n'attendait plus rien de la part de Square-Enix concernant son bébé sacrifié et si vite oublié, Yasunori Mitsuda créa la surprise en travaillant sur un album orchestrale de l'OST de Xenogears. 14 pistes à la qualité inégale arrivèrent alors comme une cerise sur le gâteau de l'aventure Xenogears. Mitsuda avoua lui-même à Famitsu qu'il voulait faire un album qui correspondait à l'émotion que lui et les fans sentaient toujours 13 ans après la sortie du soft, une manière de rendre hommage à ce singulier RPG. Yasunori Mitsuda porte Xenogears très haut dans son cœur, comme vous pouvez l'avoir lu précédemment et ça fait des années qu'ils voulaient sortir un tel album.

Néanmoins il ne nie pas à demi-mot qu'il dû attendre d'en avoir l'opportunité et surtout de se sentir prêt à gérer un orchestre. Insistant longuement sur son envie première de faire plaisir aux fans, il demande à Square-Enix de lancer un sondage pour savoir quelles sont les pistes que l'on aimerait voir se faire orchestrer. Huit sur les dix en tête sont aujourd'hui sur la galette ; le reste, c'est à Monsieur Mitsuda qu'on le doit. Aidé par ses copains / copines, Natsumi Kameoka (Tales of Legendia, Xenoblade Chronicles, The Last Remnant...), Youki Yamamoto (Harry Potter et la Coupe de Feu, Ace Combat 6...) et Sachiko Miyano (Le Maître d'Armes, arranger chez Square-Enix sur les derniers Final Fantasy et Kingdom Hearts...), notre bel ami nous sert son « Myth » sur un plateau doré. Cette nouvelle mouture ravira forcément les fans, puisqu'elle reprend de manière explosive certaine des musiques les plus intenses du jeu. On pense notamment à l'intro du jeu, déjà magique à l'époque, qui gagne ici en puissance par l'utilisation plus qu'adéquat du Bulgarian Symphony Orchestra. D'autres pistes sont bien entendu très agréables à l'écoute comme celle du village de Lahan ou de Shevat, épiques comme celle de l'Yggdrasil ou douces comme sur "The Gentle Breeze Sings", "Bonds of Sea and Flame" ou encore "Unstealable Jewel". A noter pour cette dernière qu'une piste porte le même nom dans l'OST de Chrono Cross, OST composée également par notre ami Mitsuda. Pourtant cette nouvelle orchestration s'apprécie à deux vitesses. D'autres musiques surbutent évidemment,

À chacun son gear.

comme "The Beginning and the End" ou "In a Prison of Peace and Regret", qui sont sans doute les pistes qui méritaient le plus une réorchestration digne de ce nom, même si les originales déboîtaient déjà. Tant la première moitié du CD est de très bonne facture, tant le reste est appréciable à moindre mesure.
En effet, outre le choix des pistes qui dans certains cas pourrait être discutable (non mais qui peut bien vouloir encore entendre le thème des combats après se l'être tapé 666 666 fois sérieux?!), quelques pistes se rapprochent beaucoup trop des originales, au point de se demander l'intérêt d'une réorchestration. C'est notamment le cas sur "October Mermaid", l'insupportable lyrique "Small Two of Pieces" (mais faites-lui fermer sa bouche à la chanteuse s'il vous plaît), "Faraway Promise" et à moindre mesure sur "Lost... Broken Shards".
Pas que ces pistes soient mauvaises, loin de là, c'est même un plaisir de les réécouter ; on aurait juste aimé un effort de réorchestration plus conséquent.

Au final vous aurez compris que même s'il n'est pas parfait à 100%, "Myth : The Xenogears Orchestral Album" est la pièce qui manquait à la carrière de Mistuda. C'est aussi et surtout la pièce maîtresse qui manquait à tout l'édifice qu'est Xenogears, et c'est avec plaisir que le joueur posera ses oreilles sur ces compositions qu'il chérissait déjà à l'époque. Tout fan de Xenogears doit se procurer cet album !

"Creid" qui veut dire croire en irlandais, est la première réorchestration en date de l'OST de Xenogears. Sortie même pas 10 semaines après le jeu en 1998, elle marque aussi la dernière production de Yasunori Mitsuda en tant que direct employé de Squaresoft. Rassurez-vous, il reviendra en tant que compositeur externe l'année d'après pour travailler sur un tout petit RPG : Chrono Cross... "Creid" est un album très inspiré de la culture celtique et plus spécifiquement irlandaise. Très loin des réorchestrations symphoniques habituelles, il nous plonge dans un univers païen totalement folklorique. Des touches de J-Rock

Les rapports entre Xenogears et Chrono Trigger / Chrono Cross sont plus profonds que ce que l'on pense.

viennent pimenter les compositions du maître sans jamais en déformer l'essence. De manière générale le CD est très festif, très positif et entraînant. Des pistes comme "Two Wings", "Balto" ou "Stairs of Light" donnent envie de partir en fest-noz et de boire du chouchen. Dans le même genre, "Lahan" est la chanson qui donne l'impression d'une grande fête de village, comme si tous les personnages principaux de Xenogears se retrouvaient à la fin de leurs aventures afin de reconstruire le village de Lahan et fêter leur libération des chaines de leurs destinées respectives.

D'autres pistes sont particulièrement envoûtantes, notamment la première de l'album, "Melkaba", qui est une vraie merveille soit dit en passant, mais aussi d'autres titres comme le très mélancolique "June Mermaid" et le magnifique "Creid". Pour rester dans un ton très "ethnique", le morceau "Dajil" nous porte sur les vents du Sahara avec son ambiance nord africaine, et l'on revoit le désert où Fei rencontra Bart. De qualité moindre, restent les pistes lyriques intitulées "Spring Llulaby" et "Mebius". Il faut vraiment aimer les chansons génériques de fin de J-RPG pour apprécier ce genre de zic. Pour cet arrangement d'excellente facture, Yasunori Mistuda fit appel à de nombreux musiciens, il nomma d'ailleurs son regroupement d'artistes "Millennial Fair", qui n'est qu'un groupe virtuel issu de l'imaginaire de Monsieur Mitsuda. Le groupe est composé de japonais bien entendu, mais également d'artistes irlandais. Il désirait vraisemblablement donner une réelle identité musicale irlandaise à sa production, ce qu'il fit avec brio. En effet, Creid est un très bon album, très original. Basé tout le long sur l'utilisation d'instruments traditionnels et un focus sur les voix, Creid nous fait redécouvrir la BO de Xenogears avec des yeux différents, des yeux plus lointains et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il le fait avec succès. Il s'agit sans doute de l'une des meilleures réorchestrations qui existent dans le monde des J-RPG, que tout fan de Xenogears se doit de posséder.

Xenogears est un jeu mythique, et comme tous les jeux qui ont un jour accédé à ce rang, Xenogears jouit d'une grosse fanbase. Très actifs sur la toile, les fans de Xenogears touchent à tout, dont également aux musiques du jeu. On ne compte plus les nombreuses cover que l'on peut retrouver un peu partout sur le net, notamment sur OCRemix pour les meilleurs - comme l'album non-officiel publié chez eux "Humans + Gears", 33 pistes qui redécouvrent l'univers Xenogears. Aucun style n'est épargné sur Internet, que ce soit plus Rock, Metal, Electro, Hip-Hop, Drum'n'Bass, Musiques Savantes ou même Nightcore ! Les remix ont tellement pris une part importante dans l'univers de Xenogears, que Square a même autorisé la sortie officielle en 2005 d'un tribute album intitulé "Xenogears Light : An Arranged Album". Il s'agit là de 20 pistes retravaillées uniquement par des fans du jeu venant d'un peu partout dans le monde.

Comme son nom l'indique, c'est un album très "light". A comprendre par là qu'il s'agit

d'une collection de pistes particulièrement décontractantes, discrètes, principalement composées par du piano, de la flûte, de la guitare sèche et du violon. Ne vous attendez pas ici à des envolées symphoniques, il n'y en aura tout simplement pas. Au mieux quelques musiques un peu plus rythmées, et encore, dans l'ensemble ça reste très calme. Du coup l'album fait plus l'effet d'un fond sonore, à écouter en travaillant ou en allant se coucher.

Qualitativement, il faut apprécier le genre. N'étant pas fan des diverses "piano versions" dont les producteurs de J-RPGs savent nous inonder, cette version light des musiques de Xenogears manquent d'un petit quelque-chose, un petit quelque-chose de grandiloquent. Seuls quelques pistent sortent véritablement du lot comme "Grahf, Conqueror of Darkness", mais en fait je pense que c'est biaisé par rapport à mon amour pour Grahf - "Do you want the power?!" - encore merci Nietzsche. Pourtant le travail de réinterprétation est indéniable, certains morceaux sont tellement retravaillés, que l'on a du mal à faire le lien avec l'original au premier coup d'oreille - "Broken Mirror" par exemple, contre d'autres qu'on grille aux premières notes. Néanmoins, cette version retravaillée est malgré tout plus riche que les piano versions habituelles. Un véritable effort de recomposition a été produit et c'est agréable d'avoir le point de vue musical des fans de cet illustre RPG. Un album sympa, qui ne révolutionne pas Xenogears, mais qui se laisse facilement écouter.

Il faut le reconnaître, nous avons là une belle bande de tapettes.
Faut m'excuser, j'en ai marre de faire des légendes.

GENRE : RPG
SORTIE : 1998
JOUEURS : 1
DEVELOPPEUR : SQUARE CO.
EDITEUR : SQUARE CO.

Xenogears

Xenogears

En conclusion de ce dossier un test du RPG original était bien entendu indispensable. On ne reviendra que très brièvement sur les aspects scénaristiques et musicaux, les pages précédentes ayant déjà rassasié une partie de votre appétit, on l'espère.

Xeno vient donc du grecque "Xenos" qui signifie "étranger" ou "ennemi", ou encore "invité" selon l'usage. L'histoire de Xenogears commence lorsqu'un gear étranger atterrit dans le village de Lahan - une ville qu'on trouve d'ailleurs irl au Népal. Ce village est la terre d'accueil de notre héros amnésique Fey Fong Wong, dont le nom mais également le style de combat est issu de l'artiste martial chinois Wong Fei Hung. Notre personnage totalement intégré vit une vie paisible auprès de ses congénères jusqu'au jour où une baston éclate en plein milieu du village entre les deux puissances opposées depuis des centenaires que sont le royaume de Aveh et l'empire de Kislev. Très vite, un gear étrange qui semble être au centre de la querelle deviendra l'ennemi vraisemblable de toute la vie environnante avec en son bord un Fei qui a pété littéralement un plomb. La base de la tragédie est posée. Fei, coupable de la mort de ceux qu'il aime, devra partir en exil. Il découvrira ainsi qui il est, et d'où vient son alter égal robotique, mais nous ne reviendrons pas plus en détails sur la trame scénaristique de Xenogears pour ce test.

Un système de points d'actions

Le gameplay de Xenogears est à la fois traditionnel et innovant. Les combats sont pour la plupart déclenchés de manière aléatoire dans les donjons ou sur la carte du monde à une fréquence qui est assez correcte dans l'ensemble. Bien qu'ils soient en tour par tour, les combats se joueront soit à "pied" avec votre personnage physiquement en proie à un contact avec l'ennemi ou alors embarqué dans un gear, sorte de robot anthropomorphe tout droit sorti d'un bon Gundam. Dans les deux cas, vous aurez pour mission d'enchaîner les combos à partir de combinaison de coups forts, moyens et faibles. Chaque coup coûte plus ou moins cher en Action Point (AP), et forcément, plus vous voulez taper fort, moins vous pourrez mettre de mandales, et vice-versa. La fin d'un combo peut se finir sur un Deathblow, ou pas, et dans la plupart des cas c'est assez jouissif et impressionnant.

Plus vous avancerez dans l'histoire et plus vous disposerez d'enchaînements puissants, bien entendu.

En ce qui concerne les combats en gears, même si le principe est identique, vous aurez à utiliser du fuel à l'instar des

AP, par contre vous ne pourrez pas enchaîner les coups de la même manière, un seul étant disponible par tour.
L'avantage des combats en gears, outre la puissance d'action, est que vous pourrez charger votre attack level à chaque tour, jusqu'à pouvoir déclencher des attaques dévastatrices et très souvent inévitables pour avancer correctement dans le jeu.
L'utilisation d'objets, mais aussi de magies ou encore de coups spécifiques à un personnage sont également de la partie, et changeront selon que vous soyez à pied ou en gear.
Les caractéristiques des personnages augmentent lorsque vous gagnez des niveaux ou que vous changez d'équipement, celles des gears ne changent que lorsque vous faites des upgrades des parts de ceux-ci, ou alors lors de certaines avancées clés dans le scénario du jeu.
Si le système de combat au corps à corps est assez sympa, celui en gear deviendra très vite une horreur pour les joueurs les moins patients. Mais avec le bon équipement et une bonne tactique, il est aisé de s'en sortir.

En demi-molle techniquement

Xenogears souffre véritablement du syndrome du jeu en fin de budget. Alors que l'intro est juste magnifique, entre ses images de synthèses en avance sur leur temps mixées à des personnages manga époustouflants et une animation dynamique ; très vite les CG de Xenogears deviennent le miroir d'un pauvre anime de seconde zone : une animation moisie ou des textures délabrées seront la recette perdante de ces tristes CG en perdition. Outre cet aspect d'enrobage qui a pris essor à cette période des jeux-vidéos, les graphismes de Xenogears n'ont pas su plaire à tout le monde. Après une première approche bouillie de pixel et des zooms parfois douteux, il est difficile au joueur d'apprécier la pourtant grande richesse des décors, variés et illustrant à merveille les différents lieux du jeu. Cette richesse permet vraisemblablement au joueur d'avoir cette importante impression de voyage quand bien même on ne se braque pas sur des textures rugueuses ou trop carrées. Genre, la gueule des gears peut quelquefois rebuter, alors que le design des perso peut lui surbuter. Les effets et l'animation en combat s'apprécient également à deux mesures selon qu'on soit en gear ou non.
En corps à corps, les personnages bougent très bien, et leurs deathblow peuvent épisodiquement être franchement jouissifs et en foutre plein la rétine. Les effets de lumière qui les accompagnent sont également plutôt réussis.
Au final est-ce que c'est moche ? Oui et non, mais plus les heures s'accumulent et plus le joueur aura envie de dire non.

Est-ce un jeu à faire de nos jours ?

C'est indiscutable, Xenogears est un RPG qui a su faire parler de lui en bien ou en mal.
Affichant pas loin de 80h00 au compteur, dont 60 en ligne droite, proposant des musiques de très bonnes factures, disposant de la meilleure trame scénaristique au monde, du background le plus travaillé et le plus riche de toute l'histoire des J-RPGs voire des jeux-vidéos, Xenogears et bel et bien un must-do de notre histoire vidéoludique.
Non exempt de défauts, par exemple les passages plateforme juste horribles, Xenogears a malgré tout réussi à se frayer un chemin admirable vu toutes les difficultés que le jeu a connu.
La vraie force du jeu, on ne le répétera jamais assez, est bien évidemment l'immense richesse de l'histoire mais également son ambiance et son background.

Toute notre progression se fait de manière tendue, comme s'il y avait toujours une épée de Damoclès sur notre tête.
Peu de RPG arrivent à parfaire cette impression constante.
Xenogears vous sert en plus un aspect religieux omniprésent saupoudré de philosophie et de leçons de vie.
Le casting du jeu excelle également à tous les niveaux, la psychologie des personnages présentant de nombreuses personnalités différentes, mûrement réfléchies.

Bref, Xenogears est un potpourri intelligent de choix qui ont été limités par un système financier qui ne pouvait pas répondre aux attentes de son concepteur fou, qui ne savait pas non plus se mettre de barrières.
Paradoxalement, c'est à se demander si Xenogears aurait pu voir le jour si on avait laissé Takahashi, le maître, aller jusqu'au bout de ses ambitions.
Peut-être qu'il en serait encore à rajouter du contenu dans un jeu qui aurait alors dépassé le stade de perfection pour redescendre plus bas que la mouture actuelle. Peut-être aussi que si Takahashi avait eu tous les moyens pour parfaire son œuvre, la saga Xenogears serait aujourd'hui la plus grande saga vidéoludique au monde.

En tant que joueur et surtout fan des Xeno, je ne peux que regretter amèrement de n'avoir pas eu le droit à un Xenogears parfait, ou du moins terminé.
C'est pourtant un des meilleurs RPG que j'ai eu la chance de toucher, toutes générations de consoles réunies.

Les boss quant à eux sont plutôt là pour se faire taper dessus. Leur résistance est futile.

CHAMPION EDITION

MR H
BOSS DE FIN

Seul maître à bord après le Grand Architecte, dernier fan vivant de la saga Mortal Kombat de ce côté du Rio Grande. Il vit dans un lieu inconnu de tous où s'ouvre une faille spatio-temporelle vers les années 90.

OSVALD
EXPERT EN HOMMES MUSCLÉS

Vit dans une cave où seule la lumière blafarde du téléviseur éclaire les murs recouverts de cartouches d'un autre temps. Voue un culte démesuré à Simon Belmont et rêve de posséder le fouet de ce dernier !

ELPIANISTERO
LE MEC EN RETARD !

Newser chez nos potes de Retrotaku, Elpianistero nous a rejoints Parce qu'il ne savait pas quoi faire lors d'un dimanche pluvieux.
Résultat, il fait de la news chez nous et traite d'obscures homebrews.

PERFECT NEO
DANS LES PAS DU 'PIANIST

Ex-Moine copiste, Perfect s'est vu rétrograder depuis l'arrivée de Shion, remarque, gio aussi.
Le maître capello du paddle reste néanmoins un puits de science concernant la marque Nintendo.

PROUT AKA
BLAGUES DE MERDES

Doté du surnom le plus merdique qui soit !
Prout est un peu le malchanceux de la bande en ce qui concerne le current-gen, c'est sûrement pour ça qu'il a rejoint le RGMag, pour oublier !

GIO L'HOMME À RIEN FAIRE

Capable du pire comme à faible dose du meilleur, Gio est surement le membre de l'équipe qui fait un peu tout et rien à la fois.
Par contre, lorsqu'il ne fait rien, il le fait quand même super bien !

SHION
こんにちは、日本から

Notre correspondant full time au Japon, c'est lui qui va s'occuper des jeux que l'on ne comprend pas. Il est aussi l'ultime relecteur du mag', c'est donc lui qu'il faudra défoncer si vous trouvez encore des fautes.

ENKIDOU
L'HOMME À TOUT FAIRE

Traumatisé par le punk de chez Sega, il a grandi avec la peluche de Sonic dans son lit ! La légende raconte que ce serait cette même peluche qui lui aurait suggéré de tenter sa chance dans le journalisme.

Sommaire des tests

#100 Final Fantasy 6 (PS1)
#104 Suikoden 3 (PS2)
#108 Wild ARMs (PS1)
#112 Vagrant Story (PS1)
#116 Megaman 2 (NES)
#126 Tortues Ninja 2 BFTS (GB)
#124 Batman Returns (SNES)
#126 Tortues Ninja 2 BFTS (GB)
#128 Castle of Illusion (Xbox Live)
#132 X-Men : Mutant Academy (PS1)

GENRE : RPG
SORTIE : 2002
JOUEURS : 1
DEVELOPPEUR : SQUARE CO. & TOSE CO.
EDITEUR : SCE EUROPE

FINAL FANTASY VI

NAME : EDGAR RONI FIGARO
SKILL : TOOLS
JOB : MACHINIST

Du J-RPG

Final Fantasy VI ou la Quintessence des J-RPGs. Adulé autant par les nouveaux joueurs que les anciens, Final Fantasy VI a su traverser toutes les générations de consoles qui ont suivi l'illustre Super Nes. Pas un seul RPG n'avait réussi à égaler le maître à l'époque et sans doute aucun ne le peut encore aujourd'hui. Le seul prétendant au trône serait son petit frère bien trop orgueilleux qu'est Final Fantasy VII. Mais l'épreuve du temps a parlé, et Final Fantasy VII ne semble plus aussi intouchable qu'on ne le pensait à l'époque (cf. son test dans le précédent numéro de RGMag). Sorti en 1994 au Japon et aux states - sous le nom débile de Final Fantasy III – il s'agit là du dernier épisode ayant vu le jour sur la meilleure console de Nintendo. Beaucoup s'accordent à dire que celui-ci repoussait les limites de la machine. Dans la baston sans fin du meilleur RPG au monde, est-ce que Final Fantasy VI garde encore sa couronne de roi incontesté ? Il aurait été difficile de faire un numéro de Retrogeek spécial RPG sans parler de son plus illustre représentant.

Une civilisation oubliée

Il y a très longtemps, la guerre des Magi a réduit le monde à une simple plaine dévastée, genre le monde de Ken Le Survivant, la zone selon Coluche quoi. 1000 ans après la disparation soudaine de la magie le monde s'est remis de ses blessures. C'est l'âge de fer, des armes à feu, des machines à vapeur et la technologie fait foi. Dans sa quête de toute puissance, l'empire Gestahl essaye de retrouver la force disparue qui fit autrefois trembler le monde. Reconquérir la magie perdue dans les fonds du temps ne ferait que répéter les erreurs dévastatrices du passé, mais l'empereur ne reculera devant rien pour asseoir son emprise sur le monde ; ni-même son bras droit le plus infidèle, Kefka, qui à lui seul retourne Sephiroth de son nihilisme le plus exacerbé. Détruire, massacrer,

La scène de l'opéra est une des scènes les plus mythiques de l'histoire des jeux-vidéos. De plus, ce texte est une belle allégorie de la relation entre Celes et Locke.

tuer, la haine, la VRAIE haine, c'est Kefka, le méchant le plus réussi de l'histoire des J-RPGs d'après certains. Vous l'aurez compris, la force de Final Fantasy se puise tout d'abord dans son scénario mature, construit et rondement mené. Même si la narration est assez expéditive, comme le voulait l'époque – et comme on aimerait plus le voir maintenant -, la profondeur de l'histoire est indéniablement de la partie. Plus qu'un scénario bien ficelé, FFVI c'est aussi un casting percutant. Premier choix de Sakaguchi et consorts, vous ne trouverez pas réellement de héros dans cet opus, non, en fait il s'agit de plusieurs héros, tous pratiquement autant importants les uns que les autres, et le joueur peut très largement se choisir son personnage clé (moi, c'est Celes). Les personnages secondaires sont également bien présentés et adultisme oblige, les concepteurs du jeu n'hésiteront pas à en sacrifier quelques-uns, au profit d'un scénario toujours plus assourdissant.

Technique

Une autre force de Final Fantasy VI c'est aussi son aspect technique qui transcenda nombre de joueurs de l'époque. Tout d'abord l'aspect graphique et le Mode 7 de Nintendo utilisé à l'extrême tout au long du jeu, pour notre plus grand bonheur rétinien – quoi si on veut, aujourd'hui c'est moche les bouillies de pixel en zoom, surtout lors des ersatz de 3D qui parsèment le soft. Même si d'un avis bien personnel ça n'atteint pas les miracles de Tales of Phantasia, Star Ocean ou encore Treasure Hunter G, la palette graphique est très bien utilisée quant à la puissance effective de la machine. C'est chatoyant et se laisse regarder avec plaisir. Les décors et « niveaux » dans lesquels nos héros évoluent sont très variés et facilement identifiables. Les effets de lumière ou les invocations / magies ne cassent pas des briques non plus mais sont très correctes pour l'époque. Limite le plus intéressant dans la partie graphique, c'est le charadesign des Espers et d'une moindre mesure des personnages principaux. Leurs animations sont également très réussies.
La version PSX disposait de CG, mais elles sont moches et inutiles, alors autant ne pas en parler plus que ça.

Là où le bluff est vraiment sans appel c'est au niveau de l'aspect sonore du du jeu. Non mais quelle claque lors de la scène culte de l'opéra !!! Il faut l'avoir fait à l'époque ou avec les yeux de l'histoire du JV pour se rendre compte de l'impressionnante réalisation technique lors de cette scène enchanteresse. Gamin, je croyais vraiment qu'on chantait à côté de moi, je n'étais pas très malin non plus faut dire.

Seule la version GBA de Final Fantasy VI sera traduite dans la langue de Molière. Mais celle-ci possède des bonus exclusifs. En effet, quatre nouveaux espers font leur apparition: Leviathan, Gilgamesh, Pampa, Nosferatu. De plus, un nouveau donjon est exclusif à la GBA: l´antre du Dragon. On y combat notamment la créature mythique le Dragon Tsar, aussi appelé Kaiser Dragon. Pour info, cette partie était dans le code de la version initiale, pourtant non incluse dans le jeu Super Famicom. Une nouvelle place fait aussi son apparition: l´Autel de L´Esprit. Il est possible de s'y battre en permanence. Enfin, trois nouveaux sorts magiques sont ajoutés : Inondation, Courage et Gravité. Enfin, au niveau du menu, il est possible de consulter le bestiaire et d'écouter les musiques du jeu. Bref, le Final Fantasy VI de la GBA est la version la mieux finalisée.

Le combat final contre le Dieu Kefka marque l'apothéose d'un genre.

Outre la technique, il y a cet effort de composition d'Uematsu. Lorsqu'on lui posa la question de la difficulté que ça a dû être de produire des musiques d'aussi bonne qualité avec les limitations inhérentes de l'époque, notre joyeux moustachu répondit avec apothéose : la créativité se manifeste lorsque quelque-chose est limité. A en voir l'excellente OST que le maître nous a pondu, pas de doute, les capacités sonores de la SNES, ça devait vraiment être de la merde. En effet, les musiques de ce FF sont pour la plupart tout simplement merveilleuses et rendent admirablement bien. C'est sans doute l'aspect qui a le moins vieilli, les thèmes sont tout simplement et indiscutablement magiques.

Un système archaïque

Final Fantasy VI ce n'est pas que le meilleur RPG du monde dans le sens de beaucoup de joueurs, c'est aussi un peu le paradigme du J-RPG qui a traversé les âges en s'étoffant depuis FFIV. On retrouve donc ici le système d'ATB propre à Square et qui fait encore le bonheur d'une multitude de joueurs à ce jour.

Parce-que putain, y'a rien de mieux qu'un bon pti tour par tour bordel !

A vouloir toujours en faire plus et en faire trop, les RPG sont devenus une plaie à jouer, le plaisir simple d'un gameplay réactif a été perdu au profit d'animations scandaleuses vouées à en foutre plein la gueule pour cacher un manque de fond totalement avoué mais non assumé.

Les Final qui se comptaient encore en bits n'avaient rien à dissimuler, pas plus que ce FFVI au système de combat aléatoire simple, mais bougrement efficace. Quoique je mettrais bien volontiers un bémol sur l'aspect aléatoire parfois ultra casse-couille. C'est toujours relou quand tu retournes sur tes pas dans un donjon pour récupérer un coffre oublié, de devoir se taper 50 combats toutes les deux enjambées – autrement dit, déplacements sur deux pixels.

Sans rentrer trop dans les détails, on garde les magies redondantes des FF avec le système d'éléments, qui n'est pas tellement primordial ici-bas. La vraie différence de ce FF à ce niveau-là est que chaque personnage peut « se lier » avec un Esper pour en apprendre les magies, il n'y a plus aucun système de classe comme l'excellent procédé qu'il y avait précédemment dans FFV avec pourtant des spécificités uniques et propres à chaque personnage ; mais également mal équilibrées, on a très vite fait de se faire toujours la même équipe malgré les nouvelles parties.

NAME : LOCKE COLE
SKILL : STEAL/MUG
JOB : ADVENTURER

NAME : CELES CHERE
SKILL : RUNIC
JOB : RUNE KNIGHT

NAME : TERRA BRANFORD
SKILL : TRANCE/REVERT
JOB : MAGITEK ELITE

A la question primordiale auquel pense n'importe-quel fan de retrogaming, est-ce que le jeu a mal vieilli, la réponse immédiate est non ! Final Fantasy VI reste encore aujourd'hui une très bonne expérience vidéoludique qu'on ne peut que souhaiter à tout RPGamer vivant ici-bas. Le jeu n'est pourtant pas exempts de défauts, loin sans faux, de défauts surtout inhérents à l'époque, mais qui prennent une dimension plus importante à notre ère. Les déplacements par exemple, en croix, sont tout bonnement horribles. Impossible de faire une diagonale correcte, et quand bien même on ne joue pas sur SNES (ce test a été fait à partir d'une version PSX sur PSP), les commandes ne sortent pas toujours correctement. Devoir s'équiper pour courir est une idée chiante et débile. Quand en plus la course devient incontrôlable, au point de rater chaque virage ou chaque porte et de lâcher le bouton de course pour réussir à passer un cadre, on se demande si cette option, qui a dû être réfléchie pour faire gagner du temps au joueur, a vraiment été testée avant son implémentation.

Un autre truc ultra relou qu'on retrouve énormément dans les RPG des premières générations est le rythme bien trop soutenu des combats aléatoires et aujourd'hui c'est une horreur de se taper tous ces combats toujours identiques sans le moindre répit, et soyons réalistes, sans le moindre challenge également. En effet, malgré ses 30h00 au compteur, FFVI est un jeu assez facile dans l'ensemble. Même les quêtes annexes pourtant nombreuses pour un jeu SNES ne gonfleront que maigrement l'intérêt du jeu et sa difficulté omniabsente.

A part ça franchement ce jeu il démonte et enterre encore très largement ce qui se fait à l'heure actuelle, passons alors directement au verdict.

Kefka n'hésitera pas à trahir tous ceux qui l'entourent pour arriver à ses fins.

A la question, quel est le meilleur épisode de la saga, la réponse est indubitablement FFVI. Par contre est-ce qu'il s'agit là du plus parfait des RPG que la terre n'aie jamais portée, je ne saurais dire. Toujours est-il que le jeu tient encore très bien la route et qu'il coiffe au poteau pratiquement tous les J-RPG du monde, en toute honnêteté vidéoludique.

TECHNIQUE

On a fait mieux sur le support mais restons honnêtes, FFVI est dans le peloton de tête de ce qui se faisait de mieux sur SNES que ce soit au niveau graphique avec ses belles animations et couleurs variées ou sonore.

AMBIANCE

FFVI et son ambiance fin du monde jouit d'une atmosphère stressante et désespérée continuelle et sera garder en haleine le joueur tout au long de l'aventure. L'omniprésence de Kefka renforce cette impression.

JOUABILITÉ

Difficile de parler de jouabilité à proprement parlé dans un RPG mais disons que les déplacements sont assez rigides et foireux. Par contre le menu est complet, très clair et facile d'accès au néophyte de la saga.

PERFECT

+ UN CASTING TRÈS RICHE
+ KEFKA LE NIHILISTE
+ UNE OST MAGNIFIQUE

GAME OVER

- LES DÉPLACEMENTS TROP RIGIDES
- TROP DE COMBATS ALÉATOIRES
- RIEN D'AUTRE !

6/7

幻想水滸伝

GENSOSUIKODEN III

Une saga

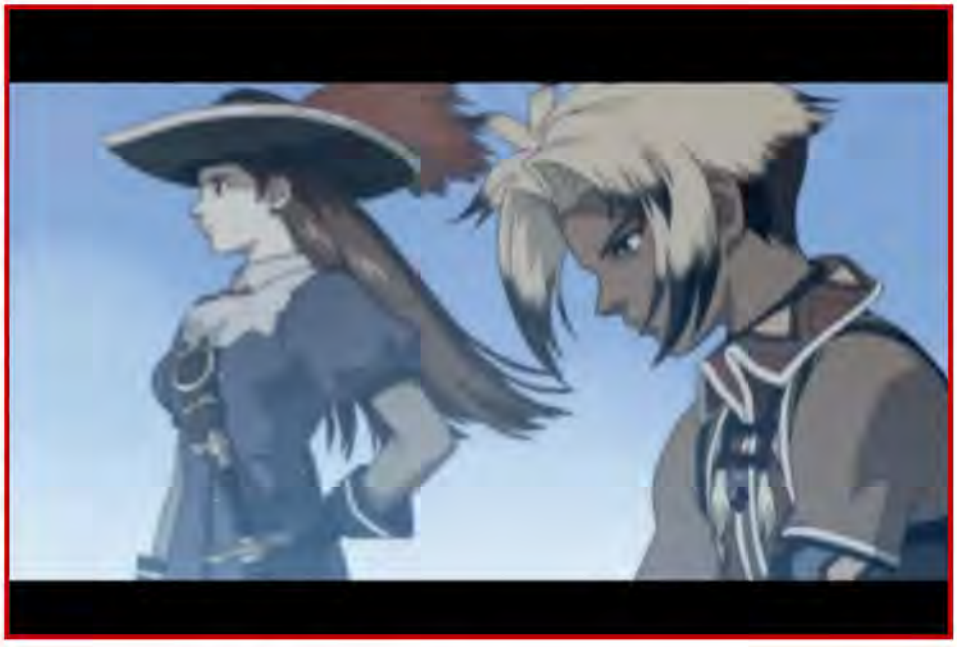
Après deux excellents épisodes sortis sur la Playstation, première du nom, il était plutôt logique que Konami continue à exploiter sa saga sur PS2. C'est donc chose faite avec ce 3e opus qui laissa tout de même un goût amer dans la bouche des fans européens. En effet, Gensô Suikoden III ne verra jamais le jour sur le Vieux Continent.

De même que Suikoden 2 faisait directement suite au premier épisode, Suikoden III ne va pas déroger à la règle. On change de région et on se retrouve dans le Grassland qui se situe à l'ouest du Royaume d'Harmonia. A l'origine de l'histoire qui nous intéresse, il y a légende racontant l'histoire du Flame Champion, un homme originaire de Grassland qui a commencé une guérilla contre les forces d'Harmonia (un Royaume bien connu des joueurs qui se sont essayés aux deux premiers épisodes) à l'aide de sa True Rune du Feu et des Fire Bringer, un groupe de bandits qu'il a formé. Ainsi, la guerre du Fire Bringer commença, à peu près 50 ans avant Suikoden I.

Un folklore

Un an après, un pacte de non-agression d'une durée de 50 ans fut signé entre les deux partis. Le joueur se retrouve donc dans le Grassland, 15 ans après la fin de Suikoden 2. A l'ouest de cette contrée, se situe le Royaume de Zexen. Une guerre de plusieurs années fait rage entre Zexen et le Grassland .

Le clan des Lézards et celui de Karaya (deux des six peuples vivant dans le Grassland) prennent au piège les Chevaliers de Zexen lors d'un traité de négociations dans les plaines d'Amur, suite à l'assassinat du chef des lézards, Zepon. Ainsi, la guerre entre ces deux contrées continue, pendant qu'Harmonia en profite pour envahir peu à peu Grassland...



Trinity Sight System

L'histoire de ce jeu est indissociable de son système nommé pour l'occasion le Trinity Sight System qui permet d'évoluer dans la peau de trois personnages que tout oppose. Ainsi, on dirigera Chris, la Chef des Chevaliers de Zexen, Geddoe, un mercenaire au service du Royaume d'Harmonia et Hugo, issu du clan de Karaya, dont la mère est une vielle connaissance, puisqu'elle était chez nos ennemis dans Suikoden II. Elle est la chef de ce clan. Notons également des chapitres liés à l'histoire de Thomas dont la préoccupation est de fonder un domaine qui jouera un rôle important par la suite.

L'intérêt d'un tel système, c'est que l'on voit le scénario sous plusieurs points de vue, donc notre opinion sur les personnages est sans arrêt changée. Cette expérience favorise davantage l'immersion du joueur et donne un gros plus à l'intérêt de l'histoire. On contrôle donc ces trois protagonistes durant 9 chapitres (3 par personnages) sans oublier deux autres entièrement consacrés à l'aventure de Thomas. A partir du quatrième chapitre, l'histoire devient linéaire et on ne joue plus qu'un seul héros. Le tout prend fin au chapitre V. Si selon ce système, revivre plusieurs fois la scène sous un point de vue différent se révèle intéressant.

Enfin sur PS2

Plus qu'une suite, Suikoden 3 est également l'opus qui marque le passage de la série sur PS2 et support oblige, la technique devait suivre. D'entrée on est calmé par une intro de toute beauté mêlant scènes animées et quelques passages profitant du moteur graphique du jeu. La musique qui accompagne le tout est sublime (et parfois même utilisée dans des émissions de télé japonaise, mouais... ce n'est pas une référence). Une fois dans le jeu à proprement parler, on se retrouve avec des graphismes en 3D mignons, mais loin d'être à la hauteur du support. Certains endroits semblent vides. Comme dans tout bon RPG, Suikoden III dispose d'une carte, mais là encore, ce titre tranche avec ces deux prédécesseurs, puisque la carte est composée de tracés se situant entre des points représentant des villes ou encore des endroits à traverser infestés d'ennemis. La plupart du temps, pour aller d'une ville à une autre, il y a quand-même une (ou plusieurs) zone(s) à traverser comme des prairies, des forêts, etc... Le problème, c'est que ces zones, il faut y passer de nombreuses fois dans le jeu et cette répétition est accentuée par le Trinity Sight System, vu que les différents personnages se croisent, ce qui rend le déroulement du jeu relativement monotone à la longue.

L'origine de l'histoire de ce jeu se déroule 50 ans avant le premier Suikoden. Le Flame Champion commence alors une guerre contre le Royaume d'Harmonia qui décide de signer un traité de non-agression avec ce dernier. L'aventure que l'on vit dans Suikoden 3 se situe 75 ans après la signature de ce dit traité, soit une quinzaine d'années après Suikoden 2.

Echauffourées et batailles

Si l'histoire est un point important dans les RPG, les combats ne sont pas en reste et à ce niveau-là, Suikoden III s'en sort plutôt bien. On retrouve à nouveau les trois types d'affrontements (classiques, duels et stratégiques) si chers à la série. Dans les combats classiques, on dirige toujours 6 personnages, mais ils se retrouvent séparés en 3 groupes de 2. Ainsi, on décide de l'action de deux persos d'un coup, si on choisit l'attaque pour le groupe, les deux devront attaquer, si on prend les items, les deux devront utiliser un objet, etc...Il est peut-être un peu difficile de s'y faire au début, mais une fois que l'on a compris comment ça marche, on peut réfléchir à diverses stratégies. De plus, les personnages se déplacent en se battant et rendent ainsi les combats très vivants. Les duels lors desquels un de nos personnages en affronte un autre sont toujours présents et s'axent toujours sur le principe du pierre-ciseaux-papier.

Enfin, les combats tactiques ont vu leur système à nouveau modifié : on a droit ici, à quelque chose d'équivalent à Saga Frontier 2. On contrôle nos effectifs sur une carte et quand deux armées se rencontrent, on passe à un combat classique avec quatre persos affichés à l'écran. Pour tout le reste, Konami a gardé le même système, que ce soit pour les items, on en transporte par nombres limités, ou encore les magasins tels que la forge, les armureries, les auberges, les magasins de Runes, les Appraisal (pour transformer des objets trouvés sur les monstres), etc ont tous été conservés. Par contre, un magasin de loterie a fait son apparition et permet de gagner de l'argent rapidement et facilement pour peu que l'on ait de la chance.

Les étoiles de la destinée

De même, que serait un Suikoden sans ses 108 étoiles de la destinée ?
Cet opus ne fait donc pas figure d'exception et les puristes de la série peuvent donc passer des heures à trouver tous les personnages du jeu. De plus, ils seront certainement ravis de voir quelques visages bien connus ou encore des persos ayant des liens de parenté avec d'autres issus des jeux précédents.
Finissons avec les musiques, en disant qu'elles sont très sympas, mais qu'à part deux ou trois thèmes, elles ne resteront pas dans les annales. On n'est plus dans la verve des deux premiers épisodes qui nous en mettaient plein les oreilles, même si les musiques de cet épisode vont toujours coller aussi bien à l'action, on va bien moins accrocher.

La grosse innovation qu'apporte Suikoden III par rapport aux deux premiers opus, c'est le système de scénario qu'il propose. Savamment appelé Trinity Sight System, il consiste à jouer 3 persos évoluant en même temps dans la même histoire. Ainsi, certaines scènes seront vues à partir d'un point de vue différent influant à chaque fois sur le ressenti du joueur. On retrouve à peu près ce genre de système dans le RPG Rudora no Hihô de Squaresoft sur Super Famicom.

Un bon opus qui déçoit tout de même un tantinet car en dessous de ces prédécesseurs. Suikoden III aurait gagné à avoir un monde plus vaste. A part ça, le Trinity Sight System reste une idée intéressante et le jeu jouit d'une durée de vie honorable, environ 30/40 heures, renforcées par la quête des 108 étoiles de la destinée. Bien que le contenu peut parfois sembler un peu longuet, le scénario est assez accrocheur pour capter l'intérêt du joueur.

TECHNIQUE

Sans casser des briques, le passage en 3D s'est fait en douceur. On se retrouve avec des graphismes plutôt corrects, même si les décors semblent vides. Les persos en SD sont néanmoins bien représentés et disposent de bons designs.

AMBIANCE

A nouveau titre, nouvelle atmosphère qui semble plus proche de la nature. Les musiques accompagnent bien le tout et le Trinity Sight System confère une dimension intéressante à l'histoire qui se suit avec plaisir.

JOUABILITÉ

On va surtout parler de l'accessibilité. Les joueurs qui connaissent la série s'y retrouveront vite. Quant aux novices, ils ne rencontreront pas vraiment de problèmes non plus à condition de parler anglais au minimum.

PERFECT

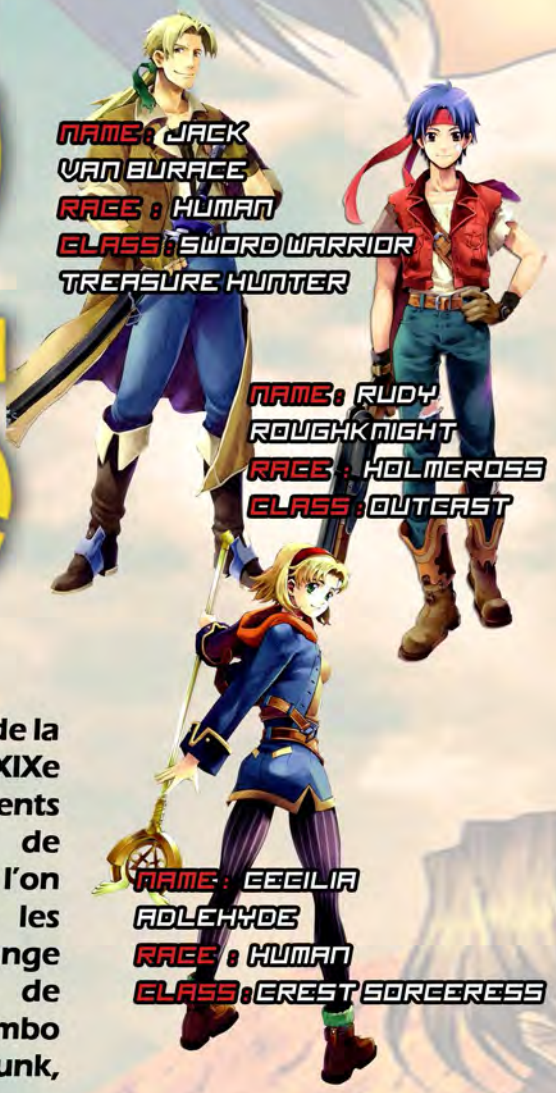
+ UN TRIO AGRÉABLE
+ LADY HARKEN ET ZED
+ L'AMBIANCE RICHE

GAME OVER

- LES FIGHTS UN PEU MOUS
- LE BESTIAIRE
- LE GAMEPLAY TRÈS RICHE

5/7

GENRE : RPG
SORTIE : 1998
JOUEURS : 1
DEVELOPPEUR : MEDIA.VISION
EDITEUR : SONY COMPUTER



Prélude

Sorti en 1996 au Japon, il aura fallu attendre 2 longues années pour voir débarquer Wild ARMs sous nos latitudes. Genre peu représenté par le passé chez nous, le carton plein de Final Fantasy 7 a sûrement motivé Sony à exporter le bébé de Media Vision avec, notamment, une traduction française à l'écran.

Vous ne verrez néanmoins pas cette dernière sur nos screens étant donné que nous avons joué à la version NTSC de Wild ARMs.

À sa sortie, Wild ARMs avait su marquer de nombreux joueurs grâce à son intro signée par le studio Madhouse qui était accompagné par le titre "Into the Wilderness" de l'artiste Michiko Naruke et des sifflements de Naoki Takao. Superbe réalisation qui restera à jamais dans le crâne de tous ceux qui ont déposé un simple regard sur ce début d'aventure.

Esthétisme

L'univers du soft tire parti de la révolution industrielle du XIXe siècle couplé à des bâtiments architecturaux datant de l'époque médiévale que l'on pouvait retrouver dans les pays européens. Si ce mélange peut sembler étrange de prime à bord, le combo Science-Fiction, Steampunk,

Fantasy et Western n'a vraiment pas pris une ride et pourrait, à juste titre, être de mode actuellement. C'est ainsi que vous traversez, en compagnie des trois protagonistes de cette épopée, des terres arides et lieux désertiques tout en passant par des monuments elfiques et autres forteresses du monde de Filgaia.
Ce dernier est riche et soigneusement reflété par des graphismes en 2D de toute beauté proposant, ainsi, des paysages aux couleurs chaudes lorsqu'il s'agit de faire transparaître les canyons et autres plaines ou de vastes prairies.
Avec ses villages très Mid-West et ses carrioles servant d'avant-postes commerciaux, on sent cette volonté de transposer le joueur dans une vision très Far-West pour Wild ARMs. Cette manière de combiner les styles est vraiment réussie et se marie tellement bien que nous avons l'impression de disposer d'une iconographie propre à Wild ARMs.

Mauvaise Idée

En effet, tout le charme que l'on retrouve dans les villes, les donjons ou encore sur la carte du monde de Filgaia ne sont que l'une des faces de l'aspect graphique. Les développeurs ont opté pour des combats tranchants complètement avec la 2d utilisée pour le reste du soft. Assurément, durant ces phases, nous allons nous retrouver avec une 3D correcte pour ce qui est des trois protagonistes en « Super Deformed » ou « Chibi » selon vos préférences. Le souci, c'est surtout les ennemis et les décors. Pour ces derniers, ils sont plutôt vides et peu nombreux alors que les monstres, eux, sont juste cheum, mais d'une force ! Manque de bol, quand ils ne le sont pas, ils sont mal modélisés. Mauvais choix stratégique de la part de Média Vision et c'est clairement dommage. Néanmoins, l'ost du titre saura vous faire oublier cet aspect de par sa grande qualité.

De douces mélopées

Michiko Naruke, qui est à la composition de la BO, offre un travail remarquable pour cette dernière, oscillant entre ambiances Western, qui ne seront pas sans rappeler le travail

Alter code: F

C'est en 2005 que verra le jour Alter Code F sur PS2, il s'agit en fait d'un remake de Wild ARMs premier du nom. Au-delà de l'amélioration graphique, le titre offre de nouvelles possibilités comme l'ajout de personnages au trio d'origine, dont l'emblématique Zed ou de découvrir de nouvelles zones. Même si ce dernier n'est pas absolument fidèle, il reste néanmoins plaisant à jouer.

d'Ennio Morricone, des complaintes ou toutes autres lignes musicales pleines d'allégresse.

Un basique TPT ?

Le trio habituel villages/donjons/bastons est complétement respecté avec ce titre.
Bien que son univers soit recherché, nous disposons d'un RPG assez classique dans son évolution.
Qu'en est-il de ses phases de combats ?
Nous nous retrouvons avec quelque chose de moche et de chiant ? Je dirai plutôt de mal calibré et parfois peu inspiré.
Soyons honnête, le tour par tour n'est pas ce qu'il y a de plus passionnant pour les joueurs occasionnels, sûrement une raison pour laquelle le genre tend à disparaître.
Dans Wild ARMs, ce dernier offre quelques possibilités fortement sympathiques. J'en veux pour preuve cette jauge de force dont disposent les héros. Cette dernière se remplie au fil des rounds et des attaques que vous allez encaisser. La barre en question est divisée en quatre parties laissant les protagonistes disposer d'attaques spéciales ou de leurs Runes, que vous leur aurez équipés au préalable. Parlons de ces dernières d'ailleurs, elles renferment les pouvoirs des gardiens, qui vous honorerons de leur puissance, lorsque vous rentrerez en contact avec eux. Il vous faudra d'ailleurs deux barres de votre jauge pour pouvoir les invoquer et libérer leurs potentiels.
Rudy, Jack et Cecilia possèdent chacun leurs propres caractéristiques faisant d'eux, de ce fait, des protagonistes bien différents à jouer. Alors que le premier utilisera des artefacts interdits ressemblant à différentes armes à feu, le second se trouve être un expert en lame alors que la dernière dispose de capacités magiques. Rudy devra donc acheter des recharges pour son armement, d'ailleurs vous pourrez upgrader son matériel pour une meilleure précision, puissance ou une plus grosse capacité de stockage de munitions. Jack disposera de différentes techniques pour affaiblir vos ennemis et Cecilia, elle, devra au préalable, créer ses propres sorts en combinant de la magie blanche avec la magie noire ou en cumulant deux de mêmes natures grâce à un Port'Emblème. D'ailleurs, le niveau de difficulté de ces derniers s'avère assez simple dès lors que l'on prend la peine de bien gérer son petit groupe. D'ailleurs ces moments se trouvent être bien plus plaisants que les combats en eux-mêmes. Il faudra noter par contre, qu'à un moment de l'aventure, la difficulté sera accrue de manière assez importante, ce qui

Il faudra utiliser vos outils pour évoluer dans les donjons.

aura pour effet de rendre ces affrontements plus intéressants.

Protéger Filgaia

Que serait un RPG sans son scénario ? D'ailleurs pour en apprendre plus sur ce dernier, laissez tourner l'écran titre quelques instants afin qu'une vidéo démarre faisant office de préquelle à l'histoire que vous allez vivre. Cette dernière évoquait une guerre entre les habitants de Filgaia et les démons de métal. Cette lutte acharnée prendra fin lorsque « Mother », l'instigatrice des plans pour les esprits malfaisants, sera emprisonnée dans un cocon étant donné que cette dernière se trouve être indestructible grâce à son corps en constante régénération. Les démons de métal tenteront parfois de récupérer le corps de leur souveraine mais en vain. Jusqu'à l'arrivé d'un groupe de guerriers démons nommés « Quarter Knights » qui arriveront à leur fins. A présent, délivrer « mother » de son cocon et faire de Filgaia leur monde sera leur dessein. Ce sera dans cette atmosphère fragile et propice à la guerre que vous prendrez part à la vie de notre trio. A savoir, le jeune orphelin Rudy Roughnight, qui se trouvera banni de sa terre natale pour avoir voulu sauver les enfants du village comme il le pouvait. Cecilia Lynn Adlehyde la mage issue de la famille royale d' Adlehyde et Jack Van Burace le chasseur de trésor accompagné de son fidèle partenaire Hanpan, une souris volante avec la capacité de dialoguer avec les humains.Vous allez commencer séparés, afin de mieux comprendre les motivations de nos protagonistes et vous familiarisez avec leurs objets (les bombes vous permettant de détruire des rochers, le grappin vous fera franchir les gouffres, Hanpan ira subtiliser le contenu des coffres inaccessibles etc ...), avant de faire de ces trois héros la petite troupe qui sera mêlée à cette nouvelle guerre qui plane.

Même chez les démons, il y a un toujours un naze qui fait tout de travers.

Wild ARMs dispose d'une mécanique de jeu plutôt bien rodée lors de la réalisation des énigmes nous obligeant à jouer avec les objets et aptitudes du groupe. Son scénario, au demeurant classique, se révèle remarquable avec des personnages riches et attachants. Avec des combats plus soignés, Wild ARMs aurait pu s'approcher de la perfection.

TECHNIQUE

La 2D de Wild ARMs est exemplaire, les animations donnent vie à nos héros et renforcent le lien que nous pouvons tisser avec eux. Malheureusement la 3D lors des combats est comment dire, très très moyenne.

AMBIANCE

Superbe, qu'il s'agisse des compositions musicales, de l'aura qui s'échappe des décors ou de son scénario. Avec son titre Wild ARMs, Media Vision a su créer tout un monde, avec son atmosphère attractive.

JOUABILITÉ

On est sur du RPG, donc pour se perdre avec les touches... Les menus et icones sont clairs.
Ces derniers sont plaisants au même titre que le système de choix de sélection d'actions lors des combats.

PERFECT

+ UN TRIO AGRÉABLE
+ LADY HARKEN ET ZED
+ L'AMBIANCE RICHE

GAME OVER

- LES FIGHTS UN PEU MOUS
- LE BESTIAIRE
- CERTAINES LONGUEURS

5/7

GENRE : RPG
SORTIE : 2000
JOUEURS : 1
DEVELOPPEUR : SQUARESOFT
EDITEUR : SQUARESOFT

Protéger une dynastie

La première playstation, console devenue mythique pour ses nombreux titres, a su faire les beaux jours du RPG, genre alors en pleine expansion sur notre territoire. Après le succès de Final Fantasy VII, Squaresoft a su multiplier ses sorties sur cette même console en sachant nous proposer des titres aussi divers que bourrés de qualités, c'est le cas ici de Vagrant Story, un titre aux multiples qualités.
Vous êtes Ashley Riot, un soldat de l'unité riskbreaker, une troupe d'élite dépêchée dans les situations les plus ardues. Votre histoire commence alors que l'on vous demande de partir à la rescousse de la famille du Duc Bardosa. En effet, son Manoir a été pris d'assaut et la famille du Duc est retenue en otage, enlevée par un certain Sidney, leader de l'occulte secte Mullenkamp.

N'écoutant que votre courage et les ordres de vos supérieurs, vous vous dirigez vers le Manoir afin d'y rencontrer votre contact, une jeune demoiselle qui a pour but d'évaluer la situation. Manque de bol, cette dernière se fera enlever à son tour par Sidney qui l'entraînera dans les profondeurs de Lea Mundis, une ville autrefois luxuriante et désormais déchue.

Dark Fantasy

Une fois passé une introduction de toute beauté en 3D temps réel, vous vous retrouvez plongé dans l'action. Très beau graphiquement, le titre propose des cinématiques tirées du moteur graphique du jeu d'excellente qualité. Elles s'insèrent parfaitement dans les phases de jeu et ne coupent en aucun cas le rythme de votre partie.
Le titre de squaresoft est tout en 3D en temps réel avec sa caméra mobile, un véritable coup de maître pour l'époque et qui le rend vraiment immersif.
Au premier coup d'oeil on remarque donc que le titre de Square en a sous la cape. Au-delà des graphismes somptueux, l'ambiance qui se dégage de Vagrant Story est assez unique pour le genre. En effet, les profondeurs de Lea mundis sont de véritables troglodytes remplis de bestioles à l'allure macabre. Pièces sombres, impression d'enfermement, tout est réuni pour vous faire vivre et ressentir une ambiance glauque et claustrophobe.
Les décors ainsi que l'ambiance et les ennemis n'ont rien à envier au style survival horror.

Un RPG à la dure

Les combats, quant à eux, s'effectuent en temps réel. Dès que l'ennemi est à portée, vous frappez ou lancez un sort. De plus, si vous respectez un certain timing, vous aurez la possibilité de porter plusieurs attaques avant que l'ennemi ai le temps de riposter.
Il vous faudra donc appuyer sur les touches au bon moment afin d'effectuer une attaque supplémentaire. Si vous loupez le coche, votre tour se termine et l'ennemi attaque. Le jeu nous offre ici un système de combos plutôt bien pensé, qui vous demandera de rester réellement actif lors des combats.
En effet, un bon timing vous fera donner des coups supplémentaires. Les combos, personnalisables, permettent d'obtenir tout un tas de résultats plus ou moins probants selon le type d'ennemis. Un système profond et évolutif des plus plaisants.

Le souci du détail

Mais la profondeur réelle du titre intervient certainement là où l'on s'y attend le moins. Car ici c'est l'équipement et sa gestion qui va donner au jeu une toute nouvelle ampleur. En effet, les armes et armures, au fur et à mesure de leurs utilisations, vont développer des affinités. Ainsi, plus vous utiliserez une arme sur un type d'ennemi, plus celle-ci s'avérera efficace sur ce dernier. Il en ira de même avec les pièces d'armures qui développeront des affinités élémentaires afin de mieux résister au feu, au vent, etc...
Vous aurez, de plus, à votre disposition des forges qui vous permettront d'améliorer et fusionner armes et armures pour un résultat encore plus étoffé. Square a même poussé le vice jusqu'à donner la possibilité au joueur de nommer ses créations ! La classe ! Le titre vous demandera donc d'accorder votre équipement par rapport aux ennemis rencontrés, un système intelligent, exigeant, mais qui casse un peu le rythme du jeu en forçant le joueur à rentrer régulièrement dans les menus pour se rééquiper, dommage. Vagrant Story est certes un titre accrocheur mais il n'en reste pas moins exigeant. Les néophytes trouveront ici un jeu difficile, les joueurs plus expérimentés, eux, y verront un système de jeu complet aux nombreuses possibilités, notamment grâce aux forges ainsi qu'aux affinités se développant sur les armes et armures.

Le système de combat offre de nombreuses possibilités de trucider vos ennemis.

Un des grands RPG de Squaresoft. Original, beau, prenant, exigeant, les adjectifs ne manquent pas pour parler de Vagrant Story. Une preuve supplémentaire que la firme sait (ou savait) nous produire autre chose que du Final Fantasy, et ce, pour le plus grand bonheur des fans de jeux de rôle.

TECHNIQUE

Sorti sur la fin de l'ère PlayStation, Vagrant story exploite très bien la console. Les divers effets sont très réussis et la finition exemplaire pour l'époque, du beau boulot de la part de Squaresoft.

AMBIANCE

Une ambiance très soignée qui vous plongera directement au cœur de l'intrigue. La narration est de bonne qualité et prenante avec ses rebondissements. Préparez-vous, Lea Mundis vous fera trembler.

JOUABILITÉ

Bien pensée en général, le système de raccourcis pour les différentes attaques et sorts l'est également. Il vous faudra cependant régulièrement passer par le menu pour changer votre équipement, ce qui alourdit le rythme.

PERFECT

+ LES GRAPHISMES
+ L'AMBIANCE
+ LES POSSIBILITÉS DU JEU

GAME OVER

- LA TRAD' INCOMPLÈTE
- ON PASSE TROP SOUVENT PAR LES MENUS

6/7

RetrOtaku

Le JT du Retrogaming

Votre émission de TV tous les premiers lundi de chaque mois !

Diffusion à 20h15 le premier lundi sur la chaine sarthoise LMtv et sur Youtube

Plus de 10 min de contenu autour du retrogaming : news, test, dossier et retrodico

RETROTAKU
Association de Retro Gaming

tv LM SARTHE

Produit par Retrotaku avec le soutien technique de LMtv

YouTube™ **Retrouvez nos deux premiers JT sur www.youtube.com/user/AssoRetrotaku**

facebook.com/assoretrotaku **www.retrotaku.com**

GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
SORTIE : 1990
JOUEURS : 1
DEVELOPPEUR : CAPCOM
EDITEUR : CAPCOM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA MAN II

NAME : MEGA MAN
WEAPON : MEGA BUSTER
CREATED BY : ????

Au renouveau

Après un premier volet de qualité, Mega Man revient dans un titre qui est à coup sûr un épisode charnière dans la saga. Il suit les bases posées par son prédécesseur tout en ajoutant quelques nouveautés bienvenues qui resteront par la suite.

Côté scénario, un an après sa déconvenue, le machiavélique Docteur Willy revient accompagné de nouveaux robots. Il les a construit durant cette année de paix à l'aide de plans qu'il avait fait avec le Docteur Light à l'époque où ils travaillaient ensemble. Mega Man doit donc se dévouer pour mettre fin aux méfaits de Willy. Dans chaque niveau, après avoir défait les nombreux ennemis et évité moults pièges, on fait face à un des huit Robot Masters et en cas de victoire, notre héros bleu recevra son arme. Cette dernière sera efficace sur certains ennemis, voire même lors de certains passages et sur un autre Robot Master (testez pour voir les lames de Metal Man sur le pauvre Wood Man).

L'antre de Willy

Une fois les huit premiers niveaux passés et autant d'armes récupérées, on accède ensuite aux différents niveaux de la forteresse de Willy, pour à nouveau bouter les 8 boss avant de se retrouver en face-à-face contre l'affreux Docteur.

À noter que les derniers combats contre les 8 robots se passent via une salle avec des pods pour se téléporter directement face à eux (et que toutes les suites adopteront ce sytème).

Lors d'un saut, en appuyant sur le bouton start, vous décalerez légèrement Mega Man sur la droite, ce qui vous permettra d'aller un peu plus loin et d'éviter de rater une plate-forme d'un cheveu.

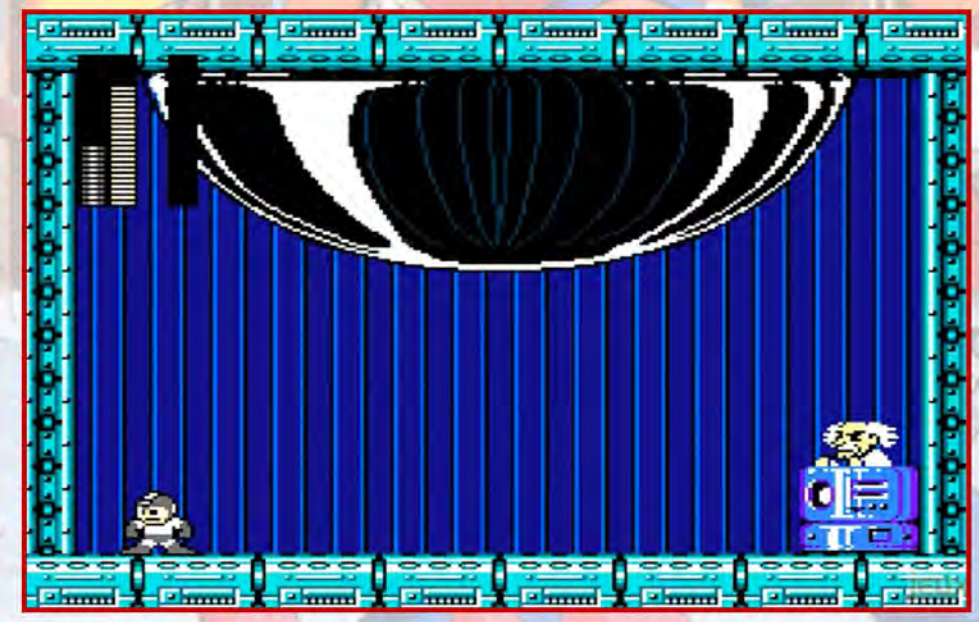
toutes les suites adopteront ce sytème).

Perfection ?

Si le premier opus avait un système de scoring parfaitement inutile, Mega Man 2 n'en a plus et ce n'est franchement pas une grosse perte.
Au niveau de la réalisation, un palier a été franchi. Les niveaux sont davantage travaillés concernant leur architecture, mais également au niveau de leur arrière plan : la cascade de Bubble Man avait su fasciner les joueurs à cette époque. Chaque stage jouit d'un level design efficace, d'une ambiance qui lui est propre et d'un thème musical de qualité. Mega Man 2 a su faire mieux que le premier où les musiques étaient déjà de très bonne facture. Dans celui-ci, elles sont excellentes. Nombreux sont les thèmes inoubliables de cet opus, les musiques des 8 stages de base ou encore celle du premier niveau de la forteresse sont tout bonnement cultes et les bruitages collent bien. La jouabilité qui reste un des points forts de cette série est parfaite, tout répond au doigt et à l'oeil. Le gameplay est fondamentalement identique à celui de l'épisode précédent, dans le sens où Mega Man n'a pas de nouvelles actions, mais l'ajout de trois « items » permettent de varier les situations avec la possibilité de créer des plates-formes qui lévitent (« item 1 »), de chevaucher un jet qui va droit devant lui (« item 2 ») ou encore de créer des plates-formes se déplaçant le long des murs (« item3 »). On peut récupérer ces objets après avoir fini certains stages. Leur utilisation facilite grandement la vie lors de certains passages ardus, car si Mega Man 2 reste un jeu accessible, il n'en demeure pas pour autant dénué de challenge. Pourtant, Capcom n'est pas resté sourd aux critiques du premier épisode (d'une difficulté bien relevée) et a su répondre aux joueurs en proposant un système de mot de passe visible à chaque fois que l'on tue un des 8 robots. Nombres d'objets ont également été ajoutés pour faciliter la progression du joueur, tels que les E-Tanks qui permettent à Mega Man de restaurer de l'énergie vitale quand le joueur le décide, car on les

Metal Man est le seul boss à craindre sa propre arme. Vous pouvez vous en rendre compte la deuxième fois que vous l'affrontez en vous équipant de son arme.

stocke dans le menu des armes. Enfin, un mode facile a également été ajouté, mais ce dernier ôte toute idée de challenge au jeu.



Il y a des jeux qui marquent une série, voire même une console, Mega Man 2 est de ceux-là : cultissime ! Capcom a su écouter les joueurs du 1er opus et a apporté au génie inchangé du gameplay, de nombreuses nouveautés qui ont su rendre ce jeu très populaire. Il est l'épisode qui fera décoller la saga et lui donnera ses premières lettres de noblesse dans l'univers vidéoludique.

TECHNIQUE

Graphiquement plus joli que le premier épisode et plutôt bien animé, Mega Man 2 est une réussite. Le bestiaire est varié et parmi les ennemis, on a droit à quelques gros sprites très sympathiques.

AMBIANCE

Non content de proposer un level design de qualité, MM2 s'offre en plus le luxe de nous offrir des musiques tout bonnement mythiques. De plus huit niveaux de base sont aux couleurs du Robot Master.

JOUABILITÉ

Ce genre de jeu exige des contrôles au poil et on peut dire qu'on est servi. Tout répond à merveille, le jeu est simple de prise en main. Un bouton pour sauter et un autre pour tirer. En un mot : Parfait !

PERFECT

+ LE LEVEL DESIGN
+ L'UNIVERS
+ LES ROBOT MASTERS

GAME OVER

- PARFOIS TRÈS TRÈS TRÈS DURE.

7/7

VSFF

NANTES

VERSUS FIGHTING FRIDAY

SINCE 2011

TOURNOIS

INITIATION

FREEPLAY

VERSUSFIGHTING.AJFJ.ORG

VERSUS FIGHTING FRIDAY

VERSUSFIGHTINGFRIDAY

VSFF_NANTES

Ne pas jeter sur la voie publique sous peine de recevoir un Ultra

AJFJ

RETROUVEZ NOUS À

ASSOCIATION JEUNESSE FRANCE JAPON

5, PLACE DU COMMERCE

44000 NANTES

AJFJ

GENRE : RUN & GUN
SORTIE : 2013
JOUEURS : 1/4
DEVELOPPEUR : TRIBUTE GAMES
EDITEUR : TRIBUTE GAMES

C'est la guerre

Vous rêvez de porter un treillis tout en astiquant votre flingue ? Vous voulez sauver le monde à coup de balles et vous possédez un grand drapeau à bannière étoilée ? Réjouissez-vous, camarades, Mercenary King va pouvoir réaliser tous vos fantasmes, enfin ceux de guerres et de mitrailles du moins...

Explications : Développé par Tribute Games, un studio canadien, Mercenary king vous plonge en plein milieu du style run&gun. Largement inspiré des titres des années 90 comme Metal Slug, le jeu vous propose d'incarner un Mercenaire sans peur et sans reproche, qui va partir en guerre contre une sombre organisation.

En effet, la maléfique organisation CLAW, celle-là même qui a décimé votre ancienne équipe vient de prendre le contrôle de Mandragora Island et kidnapper le docteur Neil, l'inventeur du Projet Mandrake, un outil capable de modifier génétiquement les humains, de les réparer et les améliorer. Vous êtes envoyé là-bas pour contrecarrer ses plans et éviter sa conquête du monde, eh oui rien que ça !

Get ready !

Il est temps pour vous d'enfiler votre plus belle paire de lunettes de soleil et d'astiquer votre arme, Mercenary Kings vous attend. Missions variées, sauvetages d'otages, personnes à tuer et matériel à récolter. Tout est bon pour vous envoyer tâter le terrain et en découdre avec toute une palanquée de vilains tous plus ou moins loufoques. Ici on retrouve toute l'ambiance qui a pu faire le succès du style Run & Gun : ennemis variés, tirs dans tous les sens, accrochez-vous à vos rangers, ça va cartonner dans tous les sens.
Graphiquement d'ailleurs, le jeu s'en tire plutôt bien. Les animations sont variées et détaillées, et chaque personnage, même les ennemis, dispose de son petit charme. Les adeptes de la 2D seront indéniablement sous le charme. Bourré de clins d'œil humoristiques à l'encontre des mercenaires et de la bannière étoilée, le jeu est rempli de références en tous genres et reprendra souvent l'ambiance retrouvée dans les épisodes de Metal Slug, source d'inspiration majeure de ce titre.

Les joies d'un escadron virtuel

Au fil des missions réussies vont monterez en grade et vous vous verrez assigner d'autres missions. La difficulté peu importante dans les premières heures de jeu va vite augmenter à mesure que vous progressez. Diablement bien dosée, vous sentirez la progression juste comme il faut pour aboutir à des niveaux exigeants que les meilleurs adeptes de la gâchette apprécieront certainement.
Les personnages quant à eux, répondent au doigt et à l'œil. Les déplacements sont fluides et variés. Sauts ajustables, roulades, tirs dans les différentes directions, on reste dans le classique, ce qui a l'avantage d'être rondement bien huilé. Vous pourrez ainsi faire chanter votre calibre à tout va et démanteler des armées avec le plus grand plaisir. Le gameplay est donc assez profond et soigné, surtout quand on sait que chaque customisation d'arme peut avoir une influence sur votre façon de jouer.

Customisation

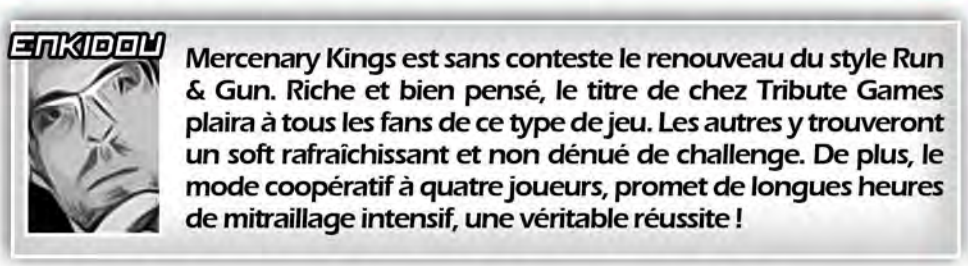
Car oui, dans Mercenary Kings, il est également possible de personnaliser ses flingues. Du simple chargeur en passant par la lunette de visée ou encore les munitions tout est ici réuni afin de vous faire passer du temps à construire votre propre flingue. Cette possibilité est d'ailleurs l'un des points forts du titre.
En effet, au-delà du choix des armes assez étoffé, il sera possible de les améliorer grâce à diverses pièces d'équipements, chacune ayant un impact sur

différentes caractéristiques telles que le poids, la vitesse de rechargement ou encore la portée. Au cours des missions vous aurez même la possibilité de récolter des matériaux qui vous permettront de créer vos propres améliorations. Les possibilités sont donc nombreuses mais pas forcément toutes heureuses. En effet, certains choix pourront s'avérer mauvais alourdissant trop votre arme ou réduisant la portée, il vous faudra donc être prudent.

DESIGNER : STEPHANE BOUTIN

La touche Tribute

Ce cocktail de qualités bien dosé fait que l'on se prend facilement au jeu. On se retrouve ainsi à passer des heures à mitrailler gaiement la canaille pour ensuite s'arrêter à regarder son arme customisée cherchant sans cesse à l'améliorer. Mercenary King, le jeu qui réveillera le mercenaire qui dort en vous.



Mercenary Kings est sans conteste le renouveau du style Run & Gun. Riche et bien pensé, le titre de chez Tribute Games plaira à tous les fans de ce type de jeu. Les autres y trouveront un soft rafraîchissant et non dénué de challenge. De plus, le mode coopératif à quatre joueurs, promet de longues heures de mitraillage intensif, une véritable réussite !

TECHNIQUE

La 2D est ici parfaitement maîtrisée. Les décors sont remplis de détails et les ennemis se renouvellent sans cesse. Tout est animé à merveille et chaque détail, même les plus anodins, va se mouvoir.

AMBIANCE

Digne des meilleurs Run & Gun des années 90, Mercenary Kings vous fera voyager sur la planète mercenaire en 1ère classe. Décors fournis, mission et équipements variés, tout ici a été fait avec le soucis du détail.

JOUABILITÉ

Diablement bien millimétrée. Le personnage répond au doigt et à l'œil.
Ici on ne meurt pas à cause d'un personnage trop rigide ou trop lent.
L'ensemble des déplacements est parfaitement fluide.

PERFECT

+ LA CUSTOMISATION
+ L'AMBIANCE DÉCALÉE
+ LA DURÉE DE VIE

GAME OVER

- BIEN PENSER À BRANCHER UNE MANETTE.

6/7

Retrouvez les aventures de la team Mercenary KINGS sur :

http://mercenarykings.com/comic.php

GENRE : SAUVER GOTHAM
SORTIE : 1993
JOUEURS : 1
DEVELOPPEUR : KONAMI
EDITEUR : KONAMI

SUPER NINTENDO

BATMAN RETURNS

NAME : BRUCE WAYNE
KNOWN AS : BATMAN
CREATED BY : BOB KANE & BILL FINGER

NAME : SELINA KYLE
KNOWN AS : CATWOMAN
CREATED BY : BOB KANE & BILL FINGER

Prélude

Batman Returns (pourquoi avoir traduit par « Le Défi » ? Mystère et boule de gomme !) le deuxième film de la franchise réalisé par Tim Burton sort en 1992, si rappelez-vous ! Arf non vous n'étiez pas nés petits chenapans ... Je vous garantis que c'était en été, croyez-moi ; je suis moi-même allé voir ce blockbuster de mes années lycée ; 35 francs la séance à l'époque ça laisse rêveur hein ? (5€ environ).

Vous le savez sans doute, les adaptations de films étaient souvent ratées durant les années 90 ; j'ai même testé une bouse monumentale avec l'ami Arnold, dans un de nos récents numéros, que je me suis fait une joie de piétiner. Mais ici, le fait que Konami se charge du projet est un prémice à un niveau de qualité certain. Je pense que tout le monde a déjà vu le film au moins une fois : Batman affronte un étrange personnage sorti des égouts de Gotham, le Pingouin, ainsi que l'industriel Max Schreck, qui briguent la place du maire de la ville. Au milieu de cette bande d'oiseaux débarque la charmante Catwoman.

Tout ce joli monde s'ébroue dans les ambiances gothico-neigeuses si chères à Burton. On a ici un très bon beat'em all typique de ce qui a pu sortir dans les premières années de la Super Nintendo.

Bienvenue à Gotham

L'ambiance si caractéristique a été conservée grâce à une introduction monumentale digne du long-métrage. Il est clair que les développeurs étaient fans du film et se sont appliqués à retranscrire son ambiance triste et sombre si particulière. Les flocons de neige glissants sur le logo du développeur sont assez surprenants. L'intro du jeu est basée sur des digitalisations d'images du film donc plutôt jolies. Vous commencez votre périple en débarquant dans les rues malfamées de Gotham. La ville est froide, la ville est triste mais rien n'arrête le Batman. Les clowns arrivent (je hais les clowns !) à la chaine et pas très intelligents mais plutôt costauds. Les personnages sont grands, l'animation est un peu saccadée mais ça ne gâche pas le plaisir de jeu. Vous disposez de vos petits poings et pieds pour réaliser de savants combos assez crispés (Batman a toujours été un peu coincé dans son armure) ainsi que du Batarang (le boomerang, voyons) et de quelques gadgets de vol (filin) qui seront très utiles pour tourner avec la Batmobile dans le niveau en mode « Outrun ».

Un très bon jeu à la Final Fight (la référence de l'époque) qui se joue seul malheureusement mais qui se rattrape par une ambiance superbe et une réalisation de très bonne facture. Il vous donnerait presque envie de revoir le film. En plus, les niveaux sont entrecoupés de scènes qui vous rattachent au film. La grande classe !

TECHNIQUE

Des digitalisations d'images, des interactions avec le décor, vitesse dans les mouvements, pas de bugs d'images. La recette du beat'em all reste classique et Konami est un maître en la matière, en voici encore la preuve.

AMBIANCE

Une introduction de jeu magnifique s'inspirant des images du film. Musique épique avec claviers et cuivres. On voit quelques fois apparaître femmes et enfants à protéger. Les bruitages sont dans l'esprit mais assez classiques.

JOUABILITÉ

Batman se prend en mains dès les premières secondes de jeu. Ses armes secondaires sont rapidement accessibles. La Batmobile est un peu difficile à maîtriser au départ mais cela fait justement partie de l'épreuve.

PERFECT

+ SAUVER GOTHAM
+ L'AMBIANCE FROIDE
+ L'INTRO DU JEU

GAME OVER

- VRAIMENT PAS FACILE (LE DÉFI)
- LE BOSS DU NIVEAU 2 !

5/7

GENRE : ACTION / BTA
SORTIE : 1991
JOUEURS : 1
DEVELOPPEUR : KONAMI
EDITEUR : KONAMI

GAME BOY

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

Rocksteady est le premier boss du jeu, et le prélude en a pas mal d'autres, tous issus de la série. Un des points forts.

Cowabunga !

Cowabunga ! On est en 2013 et nos amphibiens ninjas favoris ont toujours la côte ! (voir encadré). Si des jeux bien connus les ont mis en scène, notamment sur NES et SNES, l'abondance de titres fait que certains ont plus ou moins été oubliés, comme ce Back From the Sewers, 2ème opus d'une trilogie Tortues Ninja sur Gameboy monochrome. Si son prédécesseur Fall of the Foot Clan est culte chez la plupart des joueurs nostalgiques, ce Tortues Ninja 2 mérite que l'on s'y intéresse. En effet Konami a bien peaufiné son titre, le concevant comme une nette évolution du précédent. Notamment au niveau de la technique et de l'ambiance : une petite intro sympathique, avec le thème des Tortues, et hop nous voici devant des graphismes très réussis pour la console, et des sprites des personnages impeccables. Tout le monde est là : de Splinter à April, en passant par Krang, Bebop, Rocksteady et beaucoup de méchants secondaires de la série qui font office de boss ou de demi boss. Tout cela renforcé par certains dialogues en bulle de BD, des petites anim' comme des éboulements, etc. Les mouvements de nos 4 héros sont dans le même ton, exceptés leurs sourires niais et leurs déplacements, dont on a la désagréable impression qu'il s'agit d'une sorte de moonwalk en avançant. Niveau level design, encore du tout bon : on parcourt différents environnements tout au long des 6 stages, des égouts au Technodrome en passant par la rue. Chaque niveau est composé de plusieurs environnements

avec un mini boss et un boss. Ceux ci sont variés mais finissent par taper sur les nerfs tellement ils s'avèrent répétitifs et longuets ! Les développeurs ont carrément exagéré sur certains passages, qui peuvent se répéter 4 ou 5 fois de suite ! Autre problème : le gameplay.

Crise de nerfs

Outre un nombre d'attaques famélique (coup haut, coup bas, coup sauté), c'est la lenteur et la lourdeur générale de votre perso qui dérangent. C'est parfois si lent qu'il faut anticiper l'ennemi pour ne pas se faire toucher. Le temps qu'il débarque derrière vous, et que votre Tortue se retourne, vous avez encaissé des dégâts. Pire encore, la hitbox foireuse. Puisque vos armes ont une portée risible (sauf Donatello), toucher certains boss sans qu'ils vous touchent en retour tient du miracle ou du «pixel près» . Dommage.

TORTUES EN 2013

Ces derniers temps, les Tortues Ninja font un véritable retour en force. Depuis 2012, une nouvelle série animée (voir photo) très réussie est diffusée aux US et même chez nous. Mais parlons aussi des deux nouveaux jeux current gen sortis cette année, de plusieurs gammes de jouets dont une en Lego, en attendant une nouvelle adaptation en film prévue pour 2014 ! On se croirait vraiment revenu 20 ans en arrière et ce n'est pas pour me déplaire!

Le sens du détail avec cette bulle de dialogue lorsqu'un de vos personnages tombe dans un trou

GIO

TMNT 2 n'est pas un mauvais jeu : on s'y amuse sans problème. Je dois donc le conseiller à tous ceux qui aiment les Tortues Ninjas, car l'ambiance joue pas mal en faveur de ce titre, il faut l'avouer. Il me reste néanmoins un mauvais goût dans la bouche, car il aurait suffit de gommer quelques défauts pour en faire un excellent titre.

TECHNIQUE

Du très bon boulot dans l'ensemble, les sprites des personnages sont plutôt imposants et détaillés, les environnements bien fichus, de même que les animations des Tortues et des ennemis. Pas grand chose à redire pour un jeu Gameboy datant de 1991.

AMBIANCE

Gros point fort du jeu, entre les musiques de la série qui vous pinceront le coeur de nostalgie, l'écran de pause «Pizza Time», les voix digit', la collection de méchants secondaires de l'univers TMNT et j'en passe. C'est pour l'ambiance qu'il faut jouer à ce jeu.

JOUABILITÉ

Presque tout est à revoir : personnages lents et lourds, gameplay pauvre, hitbox merdique . C'est loin d'être injouable comme certaines daubes qui pullulaient lors de cette époque, c'est juste très frustrant et rageant.

PERFECT

+ L'AMBIANCE
+ LES GRAPHISMES SYMPAS
+ LES NIVEAUX ASSEZ VARIÉS

GAME OVER

- DES PASSAGES SUPER CHIANTS
- LE GAMEPLAY A REVOIR
- PAS BIEN LONG QUAND MÊME

4/7

GENRE : PLATES-FORMES
SORTIE : 2013
JOUEURS : 1
DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA

Back in time

23 ans après sa sortie sur Megadrive, Mickey retourne au château des Illusions. Voyons voir comment ce retour a vieilli. Étant récemment tombé sur une vidéo de ce remake, qui était originellement sorti en 1990 en Europe sur Megadrive, je fus rapidement intéressé par ce dernier. En effet, voir des remakes des jeux de mon enfance est toujours un plaisir pour moi. C'est pourquoi je me suis décidé à acheter ce grand retour de notre ami Mickey.

Mais 23 ans après, la magie Disney fonctionne-t'elle toujours autant ? C'est ce que nous allons tenter de découvrir. Ce qu'il faut savoir en premier, c'est que cette magie à un coût. Figurez-vous qu'il vous faudra en effet débourser pas loin de quinze euros si vous souhaitez faire vivre à la petite souris cette nouvelle aventure. Je ne parle que rarement de prix dans mes tests, mais là, force est de constater que votre élan de nostalgie aura un certain prix. Enfin, passons cette barrière, et dirigeons nous vers le château de Mizrabel. Pour ceux qui ne connaîtraient pas le jeu original, je vais faire ici un petit résumé du scénario. Notre jeune ami Mickey, accompagné de sa chère et tendre coule des jours paisibles. Promenades, pique-niques, rien n'est trop beau pour sa chère et tendre. Seulement voilà, tout le monde ne voit pas cette joie de vivre d'un bon œil. En effet, Mizrabel la sorcière est jalouse de ce bonheur, mais aussi de la beauté resplendissante de Minnie. Aussi, décide-t-elle dans un tumulte de nuages gris et d'éclairs, de kidnapper la fiancée de notre héros afin de mettre un terme à cette idylle, et au passage s'accaparer la beauté et la jeunesse de la donzelle. N'écoutant que son courage et n'ayant pas la volonté de se retrouver de sitôt célibataire, Mickey s'élance vers la demeure de la sorcière, le château des Illusions.

Superbe

Première constatation, le jeu est visuellement très réussi. On retrouve bien l'ambiance qui se dégageait à l'époque dans les différents stages. De la forêt lugubre à la fabrique de gâteaux, en passant par le

Cours Mickey ! Cours ! Ta belle est en détresse !

monde des jouets ou l'horloge tout est ici représenté avec charme. Les anciens joueurs retrouveront l'ambiance de leur jeunesse et les plus jeunes découvriront ici un titre avec un charme certain. De plus, les musiques, retravaillées pour l'occasion, rendent bien et collent à l'ambiance. Il faut dire que la bande son originale était déjà d'une qualité plus que correcte. De plus, vous aurez l'avantage d'avoir le choix de la bande son. Eh oui Sega nous offre la possibilité de choisir entre la bande son originelle et l'actuelle. Ce n'est certes pas grand-chose mais l'intention est là.

Esthetisme

Mais redevenons sérieux et parcourons les niveaux, voulez-vous. Car là, le son de cloche n'est pas forcément le même. Car justement, les niveaux se parcourent facilement, un peu trop même. Ici la plateforme ne sera pas poussée à son paroxysme et c'est bien dommage. Car du coup, le jeu se termine assez rapidement et ce ne sont pas les challenges supplémentaires qui vont réellement venir rallonger la durée de vie. Aux joueurs expérimentés il ne vous faudra pas plus de deux heures pour venir à bout du jeu. Eh oui, c'est court, d'autant plus que la rejouabilité n'est pas forcement poussée.

De nos jours, avouons que cela fait un peu chiche tout de même. Attention, il y a en effet des points positifs.

La jouabilité est bonne, Mickey répond au doigt et à l'œil et lors de certains passages, notamment dans les derniers niveaux, des sauts vous demanderont tout de même un minimum d'adresse. Vous aurez également la possibilité de débloquer des costumes pour notre héros

Les boss quant à eux sont plutôt là pour se faire taper dessus. Leur résistance est futile.

et de récupérer différents bonus plus ou moins cachés à travers les niveaux, ce qui vous permettra de revisiter un peu le château.

Remake ++ ?

Au final on se retrouve avec un résultat plus que mitigé. C'est joli, certes, mais ça ne va pas beaucoup plus loin. Une fois la poudre aux yeux dissipée, on se retrouve devant un portage simple avec peu d'ajouts qui n'a rien à envier à son prédécesseur.
Je me sens floué donc, encore un ancien mythe sacrifié sur l'autel du fan service et de l'opportunisme monétaire.
Il est vrai que l'idée de base était bonne, car le monde et l'ambiance sont réussis, mais dans ces cas-là, pourquoi ne pas nous apporter un nouveau jeu dans le même style ?

Cela aurait été beaucoup mieux, Mr Sega.

NAME : MIZRABEL
OCCUPATION : WICKED WITCH
INSPIRATION : QUEEN GRIMHILDE & MALEFICENT

NAME : MICHAEL MOUSE
OCCUPATION : ACTOR
FIRST APPEARANCE : NOVEMBER 1928

TECHNIQUE

Un rendu graphique de bonne qualité. Les graphismes sont fins, variés et colorés. Le titre se parcourt avec plaisir, les niveaux sont un petit plaisir pour la rétine, dommage que le level design soit peu inspiré.

AMBIANCE

L'ambiance globale qui se dégage du titre est excellente et constitue le gros point fort de ce remake. Les expressions de Mickey sont fidèles et bien faites. Les ennemis ont su garder l'esprit du jeu originel également.

JOUABILITÉ

Bien que rigide, elle se veut réactive et précise. On retrouve ce qui avait fait la réussite du jeu original : simple mais diablement efficace. Dommage que le jeu soit un peu trop facile, cela ne permet pas d'exploiter la jouabilité à fond.

PERFECT

+ LES GRAPHISMES
+ L'AMBIANCE
+ LA JOUABILITÉ

GAME OVER

- TROP FACILE
- TROP COURT
- TROP CHICHE

3/7

ENKIDOU

Bien qu'accrocheur au premier abord, le remake de castle of illusion fini par décevoir. Court et dénué de difficulté réelle, le titre de chez Sega n'apporte qu'un plaisir bien trop éphémère. Au vu de son prix cela est forcément décevant. Mais rendons tout de même à Mickey ce qui lui appartient, et soulignons le bel effort effectué au niveau de l'ambiance et de la technique.

RPGAMERS
...LA PASSION DU RPG
HTTP://WWW.RPGAMERS.FR
...DEPUIS 1996

GENRE : FIGHT !
SORTIE : 2000
JOUEURS : 1
DEVELOPPEUR : PARADOX
EDITEUR : ACTIVISION

Mutations

Brian Singer décide de lancer le film des X-Men en 2000, film plutôt bien ficelé bien que manquant de quelques moyens mais il n'en faut pas plus pour que les développeurs se lancent dans la brèche même si la bande à Wolfie était déjà apparue sporadiquement au cours des années 90 sur 16 bits.

Mais c'est sur une Playstation triomphante et même vieillissante (on parlait de la PS2 depuis quelques temps) que sort ce beat'em Up pour accompagner la sortie du film. Le jeu est en simili-3D avec des scènes de combos tournant autour des personnages.

Personnages peu nombreux au demeurant; 10 maximum quand vous débloquez tout le monde : Wolverine, Cyclope, Phoenix, Le Fauve, Tornade, Gambit, Magneto, Le Crapaud, Mystic et Dent de Sabre. D'un point de vue technique le jeu tient à peu près la route : les graphismes sont honnêtes et on reconnait bien les personnages.

L'ambiance, elle, laisse quelque peu à désirer : les bruitages sont minimes, les personnages répètent souvent les mêmes onomatopées mais les digit'

NAME : JAMES HOWLETT
KNOWN AS : WOLVERINE
CREATED BY : ROY THOMAS, LEN WEIN, JOHN ROMITA, SR.

vocales sont bonnes. La musique est très hard-rock technoïde et plutôt réussie.

Le Gameplay

Les enchainements de coups sont plutôt ardus à exécuter avec le pad. Rien ne vaut un bon stick arcade ma bonne dame !
Un jeu qui en jette au départ de par ses vues techniques mais qui lasse vite le fighter pro en recherche de contres et de reverse-master-fury (qui a dit SNK-Capcom ?).
Le jeu est somme toute un bon titre mais reste sans surprises et c'est ça qui me gêne un peu : ça manque de panache et les X-Men en auraient mérité, surtout au moment de la sortie du premier film.
Vous débloquerez de jolis bonus comme les costumes des personnages du film (c'est l'argument de vente sur la boîte !) et de chouettes animations de fin de parcours à voir et à revoir.
Néanmoins, il n'y a rien de pertinent à cela.

Il y aura une suite l'année suivante (due au succès du premier opus qui surfait sur la vague du film) un peu meilleure mais restant tout de même dans les clous.

NAME : ANNA MARIE
KNOWN AS : ROGUE
CREATED BY :
CHRIS CLAREMONT
MICHAEL GOLDEN

Si vous faite collection de tous les jeux de fight 2D de la Playstation allez-y ; sinon je vous conseille de passer votre chemin, il existe de bien meilleurs produits estampillés X-Men.
Je me souviens d'un Children of the Atom du meilleur effet chez CAPCOM...

TECHNIQUE

Une utilisation courageuse de la fausse 3D avant la mode en 2004-2006 mais ça manque clairement de maîtrise pour rentrer complétement dans le gameplay. Les textures sont tout de même assez fades.

AMBIANCE

Vous retrouvez les gimmicks de vos héros préférés avec le ton qui va bien (la morgue de Wolverine est imparable !).
Bonne musique, pour peu que l'on aime le genre et les bruitages sont tout à fait honnêtes.

JOUABILITÉ

Des coups classiques : faibles, moyens, forts avec les poings ainsi qu'avec les pieds. Des combos et des coups spéciaux pas évidents; toute la panoplie est là.
Accrochez-vous tout de même pour les grosses fury !

PERFECT

+ LA LICENCE X-MEN
+ DES MÉCHANTS À JOUER

GAME OVER

- SEULEMENT 10 PERSONNAGES
- UN MANQUE DE FOLIE

4/7

Le naufrage d'un non-film ou l'essai de développement de l'indigence numérique au service d'une coquille vide...

Dire du premier volet de la saga Bilbo que c'est un navet ne serait que purement tautologique tant l'on attend rien de la part de P. Jackson.

Un récit dénué d'implications, des personnages creux sans aucun intérêt, des choix de plans, plus particulièrement de cadrages, couplés au montage brillant par une insipidité sans nom, transformaient le début du voyage extraordinaire en une suite d'exposition d'anecdotes sans rythme et sans saveur... Malgré cet avis sur la question, et ayant à cœur de pouvoir critiquer réellement la trilogie dans son ensemble, je me décidai donc à acheter une place trop chère pour voir un film trop cher... Les conditions de visionnage ont donc été les suivantes : film projeté en VOST (ça c'est quand même bien) et forcément en sempiternelle 3D-qui-pique-les-yeux-parce-que--c'est-pas-au-point-et-que-ça--ne-sert-à-rien.

Je me dois également de préciser quelque chose : je n'ai pas lu le roman. Ainsi je ne parlerai que et uniquement que du film. Une adaptation ne se doit en aucun cas n'être qu'une illustration, c'est-à-dire que le cinéma ne peut se reléguer à un rang inférieur à l'écrit. Il serait inutile d'en faire la démonstration ici, mais classiquement : avec medium1 différent de médium2 : œuvre médium1 n'est pas de facto inférieure à œuvre médium2 ; elles congruent sur le sujet mais diffèrent dans leurs choix propres d'expression de ce dernier. Ainsi : le cinéma n'est pas inférieur à la littérature. Je traite ici du film et non pas du sujet du film/de l'histoire ou encore des relations roman/film.

Bref avançons... Un rythme décousu, une narration fastidieuse, voici ce qui caractérise de façon évidente La Désolation de Smaug. Les différentes séquences forment de petites vignettes reliées entre elles par des ellipses sans pertinences, sans non plus d'intérêts esthétiques. Il en résulte de véritables « chocs » de valeurs de plans (oserais-je dire de « plan-plan ») qui illustrent parfaitement le peu de cas que fait le réalisateur de ses personnages et même des moyens narratifs propres au cinéma. Ainsi, pas de sensation de temporalité d'aucune sorte, exit la dimension du

Le parjure narratif flottant.

temps, on s'en bat les cou...les avec une batte de criquet ou un marteau de nain. Ainsi, citons la course effrénée desdits nains pour échapper aux orques : ils courent nuitamment dans un sous-bois, filmés en plan moyen, puis VLAN avec la magie d'une ellipse, on voit des nains courant en plein jour en plan d'ensemble... où sont les orques ?

On s'en fout, c'est comme ça. Il en résulte un délayage du sujet de la poursuite, il n'y a plus de tension dramatique, pas d'implication du spectateur dans l'histoire. P. Jackson se laisse aller également au montage parallèle...c'est pire que tout... Il arrive à nous donner la sensation de pourrir non pas un mais bien deux récits, qui par le jeu du découpage raté des scènes viennent s'entrebouffer ne faisant que mettre d'avantage en exergue la totale inefficience des choix du réalisateur. Pourquoi diable éteindre le rythme d'une scène, telle que celle de Gandalf à Dol Guldur par un retour sur les aventures des nains (qui par là même sont également dégagées de leurs substances). L'aspect fastidieux vient en grande partie de là, pas de pertinence du montage. Mais les cadrages ne sont pas en reste, question défaut... On y retrouve ainsi deux infections presque propres au sieur Jackson : le plan d'ensemblite aigüe et la travelingite fulminante.

Tout comme pour le Seigneur des Anneaux, on retrouve un total je m'en foutisme des prises d'actes des échelles, des tailles. Le colosse Beorn est présenté de façon neutre, sans poids, sans point de vue réfléchi en rapport à une quelconque narration.

Il convient aussi de se rendre compte qu'à l'acuité d'un plan, on y préfère la grandiloquence simpliste d'un travelling gratuit, arrivant comme un pet dans une église... J'enjoindrai ici le lecteur à se poser la question de la pertinence d'un tel procédé dans l'introduction d'une scène telle que celle de Gandalf à Dol Guldur. On retrouve cette contamination dans le passage de la fuite des nains dans des tonneaux où là encore on cherche à donner une consistance en usant et abusant du travelling sans pour autant réussir à faire oublier la chienlit totale de la photo.

Du pathétique on rejoint l'indigent quand dans un complet parjure narratif on assiste à une suite de gags qui auraient pu être amusants si on s'était donné la peine de rendre ces personnages consistants.

Bref, affligeant.

Martin Freeman dans ses oeuvres.

Je continuerai mon pamphlet en abordant la question épineuse du CGI (pour Computer Generated Images) qui n'est pas simplement mal foutu mais plus grave, semble carrément devenir une sorte d'excuse, plutôt de poudre aux yeux pour vendre du rêve aux spectateurs peu regardants... Je n'ai rien contre les effets spéciaux, bien au contraire, mais ce qui est plus qu'évident dans ce film, c'est qu'on n'en fait rien, pis, on expose de façon neutre sans aucun engagement des suites d'images de synthèses mal incluses dans la (non) photo, gratuites sans volonté de s'inscrire dans ce qui constitue la chair d'un film : la vision proposée d'une histoire. Rien ne ressort, hormis le rien-à-branlisme patenté d'un film gonflé aux millions dont on se dit juste : « ce sera bien assez bon pour ceux qui le verront ». Ce qui aurait, à priori, dû être une saga épique se mue en une sorte d'illustration banale d'une histoire. Le néant cinématographique n'aura sans doute jamais coûté si cher ! J'illustrerai mon propos en citant à nouveau ici la fuite en tonneaux des nains et surtout l'arrivée de notre courge préférée : Legolas (O. Bloom) dont les multiples cascades sont la caution de multiples mutations CGI-stiques que l'on ne peut que remarquer tant la vision proposée est plate et dénuée de sens. Oserais-je ajouter ici un autre exemple... OUI ! Les orques, qui prennent vie à coup de giga octets d'images de synthèses et qui, malgré leurs potentialités techniques, sont rendues minables par les naufrages cumulés développés précédemment. Vous l'aurez compris, rien ne sauve ni le montage, ni le cadrage, mais alors que reste-t-il encore à évoquer... Un gros problème de tenue d'esthétique. Précédemment j'évoquais les soucis de « chocs de valeurs de plans », s'ils peuvent induire des contrastes ainsi qu'une forme de méta récits forment ici de véritables fautes de goût ; j'ai également traité du véritable parjure narratif que constitue la juxtaposition du comique avec la relative « gravité » de ton du film (parjure car à aucun moment on utilise réellement de ressorts profonds de mise en scène dans lesdites juxtapositions)... Il n'y a pas non plus de continuité esthétique. Sans que l'on puisse s'y attendre, l'aventure étant censée évoluer vers une citée située au beau milieu d'un lac, on nous montre le « seigneur » de cet endroit dans ses appartements, les inspirations semblant être totalement différentes de ce qu'il y avait précédemment. Incompréhensible. À aucun moment on ne semble prêter attention à cette modification d'esthétique, comme si, dans un mouvement que l'on prête aux autruches, on cherchait absolument à faire passer ces éléments, en espérant que le spectateur ne les remarquerait pas... Malgré une médiocrité pesante, M. Freeman (Bilbo) arrive, sinon à sauver, au moins à donner un contrepoint intéressant dans un jeu d'acteur digne et sans faute. Un excellent acteur ce Freeman. Là où tout rate à grand renfort de mauvais choix, lui, élève un peu le niveau dans un acting fin, mesuré en tout point, où l'on perçoit une docte pondération de la gravité, de l'innocence et de la truculence. Il est véritablement le « précieux » du film. Ainsi, pouvons-nous librement nous émerveiller devant toutes ses performances, ce qui ne fait que renforcer à coup sûr, le vide intersidéral hantant les autres personnages (plus particulièrement les nains). Le climax étant presque atteint lors de son dialogue avec Smaug, la mise-en-scène semblant comme par magie essayer de se mettre au niveau, pour mieux se déliter par la suite.

Des elfes très... inutiles.

Ainsi se termine mon avis sur ce volet, un film de petite envergure se parant des dorures de blockbuster.

Le vide emplit tout, seul reste un hobbit pour nous sauver, du moins temporairement, de l'ennui. La coquille vide dérivant sur un océan de rien, force est de constater que la magie n'opère pas, sauf en un point : ce qui ne devrait être qu'une production de « direct to DVD » se retrouve diffusée en salle...Ah, la magie du pognon...

lain

La fin des années 1990 a vu toute une pléthore d'animes débarquer en France. Véritables trésors pour tous les fans de Japanimation, nous avons eu la chance de découvrir différents styles de mangas et ainsi d'aller voir plus loin que les shônens et autres séries du club Dorothée.

Serial experiments Lain ou Lain pour faire plus court est justement un de ces mangas atypiques. Il va vous proposer de vivre les aventures d'une jeune lycéenne plongée dans les méandres du wired, sorte d'internet ou se mélangent l'information et l'esprit.

Petit retour sur cet OVNI de l'animation japonaise.

Lain est une jeune lycéenne taciturne vivant des jours bien monotones. Complètement introvertie, notre jeune demoiselle n'a pas d'amis et vit sa vie sans réellement se préoccuper du monde qui l'entoure. Son destin va cependant rapidement basculer lorsqu'elle apprendra qu'une de ses camarades de classe nommée Chisa s'est récemment suicidée. Chose plus étrange encore, depuis la mort de cette dernière, la classe entière reçoit d'étranges e-mails provenant de la défunte et précisant que celle-ci est bien vivante mais présente seulement dans le Wired, -un clone de l'internet moderne- car elle y a rencontré Dieu.

Chose tout de même étrange, car les morts n'envoient pas d'e-mails, enfin en principe tout du moins. Et quel est donc ce Dieu du Wired mentionné dans ce mail ?

Troublée par ce phénomène, notre jeune lycéenne va donc chercher à en savoir un peu plus et ira s'enfoncer au fil des épisodes dans les méandres du monde virtuel. Ici commence donc l'aventure Lain, mais attention cher lecteur, cet animé ne ressemble à aucun autre et sa forme, aussi bien dans le récit que dans la réalisation artistique prend des tournures bien particulières. Explications.

Le premier aspect que l'on remarque en commençant l'anime concerne le parti pris graphique et narratif. Utilisant des couleurs vives, l'anime nous en met plein les mirettes. Textes avec plans fixes de toutes les couleurs, tâches rouges recouvrant les ombres, tout est ici rassemblé pour dégager une ambiance des plus perturbantes. Rajoutez à ceci une narration lente et un personnage central peu réactif et vous aurez Lain, un anime qui se veut pas comme les autres.

Car ici, rien n'est fait pour plaire au grand public. L'anime va au bout de ses idées, au risque parfois d'y perdre ses spectateurs.

Passages difficilement compréhensibles, délires psychotropes colorés, tout est là afin

de donner à l'anime un charme et une ambiance bien particuliers. Au-delà de cette ambiance et de ce style particulier, vient s'ajouter un scénario complexe. Car même si le pitch de base est relativement simpliste, l'intrigue, elle, se veut fouillée et agrémentée de tout un tas de questions métaphysiques concernant la dualité corps/esprit, où le corps, entité réelle, peut se retrouver en désaccord avec l'âme qui, elle, peut naviguer dans le Wired et avoir son propre comportement. Un peu perdus ? C'est normal, nous sommes dans Lain. Lain, est un personnage difficile à appréhender, aux multiples facettes de personnalité. En effet, cette dernière semble être une toute autre personne lorsqu'elle est plongée dans le Wired. De plus, cette personnalité ira grandissante prenant peu à peu le pas sur son Moi réel. Certains iront même penser qu'une autre Lain sévit. Alors Schizophrénie ou usurpation ? C'est ce que la jeune fille va tenter de découvrir. Au-delà donc de ce scénario déjà assez complexe, l'anime poussera régulièrement à la réflexion, notamment sur la façon dont le virtuel peut influencer le réel. La question du Moi aussi bien en tant que personne qu'avatar, prend une place importante dans l'anime. À une époque où l'on soigne autant son physique que son compte Facebook, force est de constater que la question reste d'actualité. Le résultat cependant, sera à double tranchant. Certains abandonneront cette série, n'y voyant qu'un manga insipide et tortueux, tandis que d'autres seront littéralement happés par Lain et le Wired et y verront une œuvre artistique et philosophique poussée. Même si cet anime est très réussi et plaisant sur de nombreux aspects. Lain n'est pas forcément à mettre dans toutes les mains. Une chose est sûre cependant : que vous appréciiez ou non cet animé, vous ne sortirez pas indemne de l'expérience Lain.

ETES-VOUS UN RETROGAMER ?

En effet, après avoir vu des vieux avec des vélos sur TF1, vous avez vu sur cette même chaîne un vieux avec des vieilles consoles ! Vous vous êtes surement demandé de quoi s'agissait-il, et bien suivez ce test pour savoir si vous êtes un Rétrogamer.

1. Pour vous, qu'est-ce qu'une console dite RETRO ?

- Une console vintage, hype et très chère.
- Un Iphone5 avec une coque "manette Nintendo NES".
- Vous savez ce que sont une consonne et une voyelle et c'est déjà pas mal !

2. Dans votre enfance, qui était Mario ?

- Un petit gros habillé en garagiste.
- Le gars qui faisait les pizzas au coin de la rue alors que vous viviez chez vos parents.
- C'est le héros préféré de votre mère : don Mario de la Vega.

3. Pourquoi vous êtes-vous intéressé aux Art Martiaux ?

- Car vous vouliez maîtriser votre KI et connaître le secret du Hadoken.
- C'est plus classe que les jeux vidéo pour draguer Vanessa.
- Jessie, le gitan qui habitait dans la caravane derrière chez vous, faisait de la boxe thai et vous protégeait en échange de votre argent de poche.
  En y repensant, c'était quand même un bon gars.

4. Que pensez-vous de la guerre qu'il y a eu entre Sega et Nintendo ?

- Plus grand chose, à l'époque votre visage était une calculatrice et maintenant, de toute manière, Sonic roule pour Mario !
- Vous venez d'apprendre que Mario, le pizzaiolo de votre jeunesse a embauché un apprenti du nom de Sonic.
- Ce que vous avez retenu du collège, c'est que la guerre c'est naze et pour vous, ces superpuissances ont surement tué des civiles. Tuer des gens, c'est vraiment pas fun !

5. Que pensez-vous du pan culturel que représente la micro ?

- Vous étiez trop jeune pour en utiliser un mais vous savez qu'il s'agissait de taper des lignes de code avant de jouer et ça ne marchait pas toujours quand votre cousin le faisait.
- Que c'était bien fastidieux et vous êtes persuadé que votre IPad fait bien mieux.
- Vous regardez l'horizon en repensant à vos micromachines que Jessie avait écrasé pour le simple plaisir de vous voir le supplier d'arrêter tout en pleurant.

6. Si je vous donne l'acronyme TMNT, vous pensez à quoi ?

- À des chevaliers d'écailles et de vinyle sur Nes.
- Un truc de jeune commençant par toi-même.
- Une émission du genre Télé matin nouvelle formule ! Vous vous souvenez d'ailleurs que vous préférez l'ancienne formule, n'oubliez pas d'aller houspiller la chaîne dans votre prochaine lettre pour Télé7Jours.

YES YOU ARE !

Si vous avez un maximum de : ●

Pas de doute, vous avez bel et bien les mêmes prédispositions que le vieux que vous avez vu sur TF1, vous-êtes bien un Rétrogamer. Néanmoins, faites gaffe, être un Rétrogamer, c'est pas forcément la hype suprême !
Il y a de fortes chances, si vous avez moins de 25 ans, que vous soyez du genre à ratisser ultra large et que vous avez déjà les BILLY d'Ikea à default de savoir ce que vous voulez collectionner.

NOPE, NOT REALLY !!

Si vous avez un maximum de : ●

Alors là, vous êtes hermétique à ce milieu, on se demande même pourquoi vous avez fait ce test issu du Retrogeek Mag.
Peut-être pour draguer la jolie Vanessa qui s'est trouvée une SNES lors d'une brocante.

BAD NEWS !

Si vous avez un maximum de : ●

On peut déjà vous dire que vous avez eu un contentieux par le passé avec un certain Jessie. Ensuite, nous pensons que vous avez des soucis de lecture ou un reste de dyslexie. En tout cas vous n'êtes pas un Rétrogamer mais vous le vivez très bien.

DANS LE PROCHAIN RGMAG !

Bravo, vous venez de finir le RGMag !

Nous espérons que l'attente en valait la peine, n'oubliez pas que début Mai, il y a le Stunfest qui fête ses 10 ans. Sinon, dans le numéro 11, nous allons évoquer pas mal de titres indés ou considédérés, à tord, comme des jeux plutôt nazes !

On recherche aussi des nouvelles plumes et des gars pour faire un peu de relecture, si cela vous tente, vous savez où nous joindre. On a besoin également d'un type qui pourrait faire vivre notre page FB et notre site, on est tous over booké et c'est compliqué de pouvoir être présent sur tous les fronts. C'est free work mais si vous aimez les bars durant les events, on s'amusera bien ensemble.
Nous avons encore des idées pour faire grandir votre webzine, tout n'est pas encore au point, cela prend aussi du temps mais nous espérons que vous appréciez la tournure que prend le RGMag.

Stay Retro

La rédac

THANKIES!!!

Nous souhaitons remercier particulièrement :
Haruko Maru, les mecs de VSFF, la team Wazabi, Jay, les gars de l'ATP, Jérôme Hatton, ceux qui partagent notre webzine sans qu'on leur demande, ceux qui nous lisent ou nous soutiennent et tous les acteurs qui nous ont fait rêver dans l'univers du jeu vidéo.

Ce qu'il faut savoir à propos du RetrogeekMag :
Nous sommes avant tout des passionnés, nous faisons le RGMag sur notre temps libre et selon le temps que nous pouvons lui accorder. Ce dernier n'est pas exempt de défauts, nous en convenons alors n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, suggestions ou critiques si vous en avez. Constructives ou non, ce n'est pas un problème, si vous voulez vomir votre haine dans notre boîte mail, grand bien vous fasse, dans le meilleur des cas, cela nous fera rire sinon ça finira dans la corbeille.

Une dernière chose, bien que le français soit notre langue maternelle (enfin pour la plupart), nous sommes loin de la maîtriser et ce, malgré des relectures lors de dimanches pluvieux. Il est fort probable que les grammariens nazis que vous êtes, trouveront à redire. N'hésitez pas à nous rapporter nos erreurs et pourquoi pas à nous rejoindre pour de longues heures de corrections.

CREDITS :

Wild ARMs by Sodenoka, Wild ARMs by Ooba Wakako, Final Fantasy VI by KurkoBoltsi, NES The legend of Zelda II: The Adventure of Linkby by chosenmithos, Nintendo NES Sketch by emceelokey, Samus Aran by Joe-Roberts, Shooting star by ValentrisRRock, Bomberman Realistic by redshardcaster, Xenogears by chris-dandelion, Batman Keaton suit by Curryz, The Batman v.1 by Craftvania, The Love Letter..by NaBHaN, Teenage Mutant Ninja Turtles by Elisa-Feliz, Xenogears:Miang,Opiomolps by clarityblue, Xenogears - Citan by JakeMurray, Xenogears - Of beauty and hopeby kelzero, Nisan cathedral by clarityblue, Elehayym by clarityblue, Xenogears - Fei by JakeMurray, THE CLUMP OF PSYCHOLOGISTS by DonPixe, Carl Gustav Jung by FredRubim, Nietzsche by Vanjamrgan, Nietzsche's Denial by 60Chainz, Gamer by ThunderBR

RETROTAKU

association de Retro Gaming

Rétrotaku a pour but de **promouvoir la culture Rétrogaming** au travers d'évènements, de rencontres associatives, mais aussi en faisant partager l'actualité frémissante du Rétrogaming *via* son site officiel :

www.retrotaku.com

Venez faire un tour à l'association située près du Mans pour profiter d'une ambiance joviale autour des machines qui ont bercées notre enfance. Toutes les infos et contacts sont dispos sur le site officiel !

Magazine
GRATUIT !
65C816 68000